OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

BIENVENIDOS AL MARAVILLOSO MUNDO DEL MANGA

El manga es una de las modas más aplastantes de la última década. Desde el corazón de Japón nos llegan sus relatos, que nos transportan a mundos ficticios surgidos de la realidad. Los nombres de sus historias, personajes e incluso creadores resultan conocidos ya en todo el mundo y su arrollador éxito les ha llevado a salirse del papel para inundar otros medios como la TV, el vídeo y, por supuesto, los videojuegos. Seguro que todos vosotros -como nosotros-, habéis caído ya bajo su embrujo, por lo que sin duda recibiréis con entusiasmo esta nueva sección en la que os contaremos mes a mes las novedades más interesantes que se produzcan en relación a los mangas y los videojuegos. Para empezar, aquí tenéis un amplio reportaje con el que daremos un paseo por algunos de los aspectos más destacados de este apasionante tema.

Japón: 20 años de Manga

En el Japón de las dos últimas décadas nos encontramos con **una generación que ha crecido con un manga bajo el brazo.** Es normal ver a personas de cualquier edad y clase social leyendo mangas en el metro, en el restaurante mientras comen o incluso en clase -escondiéndolos bajo los libros, claro-. Y no es precisamente una moda pasajera. El fenómeno manga **lleva casi 20 años** instalado en una sociedad tan industrializada y mecanizada como la japonesa. Pero desde hace algunos años el Manga ha comenzado a extender sus redes por algunos países occidentales como **Francia, Alemania, USA y también España.** Ahora ya nadie parece estar a salvo de esta moda impuesta por los japoneses.

Las claves del éxito

Un fenómeno de tal magnitud no puede estar sujeto a la casualidad. Los motivos de su éxito pueden ser los siguientes:

- **Se trata de historias fáciles de entender** para personas de cualquier edad, sexo, clase social o país, lo que se consigue mediante el diseño de unos dibujos cuyos personajes muestran una capacidad expresiva exagerada y a través de unos diálogos dotados de un estilo sencillo pero impregnados de un humor inteligente.

- **Los mangas son un producto de consumo** en el sentido más literal de la palabra. En Japón se puede adquirir a un precio irrisorio. Algunas personas, a pesar de no declararse abiertamente aficionadas a los mangas, se convierten en grandes consumidores del producto simplemente con el fin de entretenerse en sus trayectos en metro o esperando al autobús.

- **El manga ofrece un amplísimo abanico de géneros:** acción, aventura, sexo, ciencia ficción, comedia, fantasía y un larguísimo etcétera, de modo que cualquier lector puede encontrar una historia a su medida.

Creadores del manga: los nuevos mitos

La importancia del manga en Japón ha convertido a la figura del ilustrador en toda una institución dentro de la sociedad. Desde hace algún tiempo funcionan incluso varias escuelas universitarias de manga en Tokyo, donde los ilustradores pueden mejorar sus técnicas y aprender algunas nuevas.

En Japón distinguen entre los **"mangaka"** (ilustradores), que normalmente son jóvenes aprendices que acaban de iniciarse en el oficio, (aunque también se utiliza este término para definir en general a todos los autores de manga), y los **"sensei"** (maestros), auténticos genios y verdaderos artífices del éxito del manga, cuyo representante más famoso es **Akira Toriyama**, creador entre otros de **Dragon Ball**. Para los primeros, las propias revistas de manga organizan concursos y ofrecen clases por correspondencia, para que posteriormente puedan convertirse en «sensei» estudiando en la universidad.

Las cifras del manga en Japón

En el País del Sol Naciente, los mangas se publican en dos formatos diferentes: **Mangas** y **Manga Magazines**. Los **Mangas** son historietas individuales de un sólo capítulo que se venden a muy bajo precio y de los cuales se pueden encontrar decenas en cualquier kiosco. Los **Mangas Magazines** son revistas que incluyen varias historias y que suelen ofrecer información a cerca de las últimas novedades, concursos y todo lo relacionado con el tema.

El magazine **"Shonen Jump Weekly"**, -en el que nacieron clásicos como **Dragon Ball**-, tiene una difusión de **¡6 millones de ejemplares a la semana!** y es, de lejos, la revista de manga más vendida en Japón. Otras como el **"Monthly Shonen Magazine"** alcanza unas ventas de **1.700.000 ejemplares**, que para tratarse de una revista mensual, no esta nada mal. (Para que os sirva de referencia, os diremos que en España las revistas semanales con más tirada son las que corresponden a la llamada "prensa del corazón", la líder de las cuales vende en torno a los 700.000 ejemplares. En cuanto a las mensuales, las más vendidas suelen estar alrededor de los 300.000).

Las ventas de mangas en Japón representan nada menos que **el 36% del total de las publicaciones** y **el 23% del total de ventas en términos monetarios.** Las cifras hablan por sí solas, aunque también hay que tener en cuenta que hay 121 millones de japoneses en el mundo...

OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

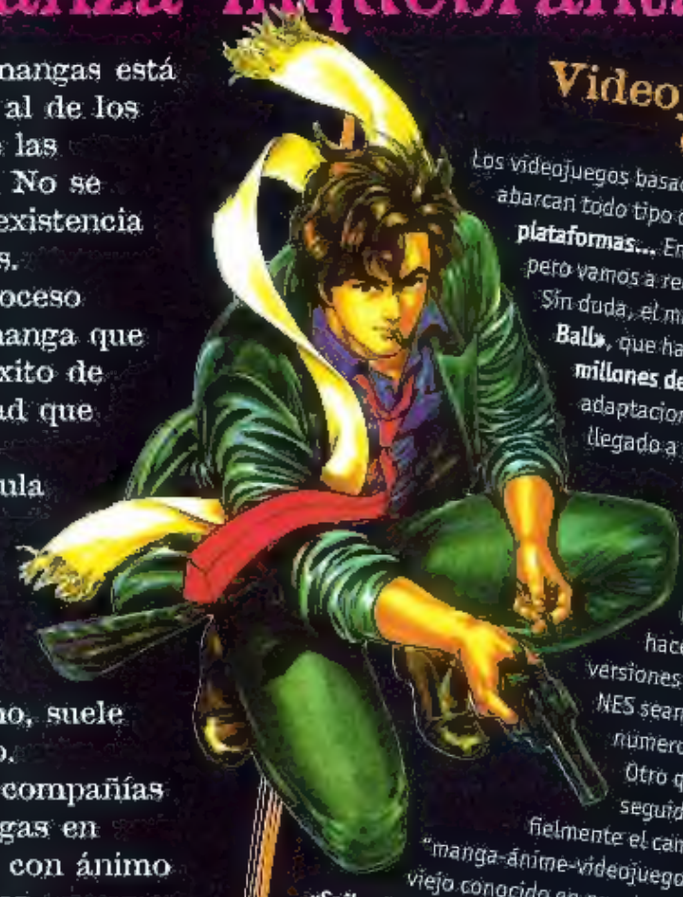
Mangas & Videogames

Una alianza inquebrantable

El mundo de los mangas está íntimamente unido al de los videojuegos y al de las películas animadas. No se puede entender la existencia de uno sin los otros. Normalmente el proceso comienza con un manga que consigue un gran éxito de ventas y popularidad que después pasa a ser convertido en película de animación, -ánime-, bien para realizar una serie de TV o bien para ser comercializada en vídeo. Por último, suele llegar el videojuego.

Curiosamente, las compañías convierten los mangas en series animadas no con ánimo de conseguir grandes beneficios, -ya que las cadenas de televisión japonesas no disponen de grandes presupuestos-, sino con la intención de que esa historia adquiera la suficiente popularidad como para lanzar una campaña de "merchandising" con la que vender todo tipo de artículos relacionados con ese manga: muñecos, juguetes, pegatinas y, por supuesto, videojuegos.

Pero las cosas no siempre suceden así...



Videojuegos basados en mangas

Los videojuegos basados en mangas son innumerables en Japón y abarcan todo tipo de géneros: **beat´em up, juegos de Rol, plataformas...** Enumerarlos todos sería una tarea inacabable, pero vamos a recordar algunos de ellos.

Sin duda, el manga más popular en Japón es **«Dragon Ball»**, que ha llegado a vender desde 1986 más de **10, 5 millones de copias de sus 13 volúmenes**. Las adaptaciones de este manga a los videojuegos han llegado a casi todo los formatos: Super NES, Mega Drive, Turbo Duo, PlayStation, Saturn, 3DO... aunque el hecho de que Japón sea un mercado dominado por Nintendo hace que las versiones para Super NES sean las más numerosas.

Otro que ha seguido fielmente el camino "manga-ánime-videojuego" es un viejo conocido en nuestro país, **«Sailor Moon»** que sobre todo ha optado por el estilo beat´em up.

«Appleseed» fue versionado para Super NES el año pasado. Se trata de un juego que no ha tenido mucho éxito de ventas, pero que sí alcanzó gran popularidad gracias al sensacional trabajo del productor al recrear el complejo y tecnológico mundo de Masamune Shirow.

«Cobra», otro clásico de los kioscos y uno de los mangas más solicitados por los japoneses, ha sido adaptado para Mega CD, Super NES y Turbo Duo. En Mega Drive es posible encontrar una aventura de relativo éxito, **«Patlabor»**. Y tampoco hay que olvidar otros mitos como **«City Hunter»** para Turbo Duo o el famoso **«Ranma 1/2»**, en Mega CD y Super NES entre otros, del que también pudimos disfrutar de su ánime en nuestro país.

«Ranma 1/2» es uno de los grandes éxitos del manga que ha viajado hasta los videojuegos, siendo versionado para varios formatos. En España disponemos, de momento de dos títulos para Super Nintendo y uno para Mega CD.

Algunos videojuegos han dado el salto al manga, como es el caso de «Samurai Spirits» y «Virtua Fighter», este último también en anime.

Las revistas de videojuegos japonesas suelen incluir pequeños mangas protagonizados por los héroes de las consolas. Arriba, Ken de «SFII».

El proceso inverso: del videojuego al manga.

A veces, el éxito de algunos videojuegos lleva a los editores a adquirir las licencias para traspasarlos a un manga. En Japón existe una revista llamada **Shonen Ace** dedicada exclusivamente a los mangas basados en videojuegos y en ella se pueden encontrar títulos como **«Virtua Fighter»**, **«King of Fighters»** o **«Toh Shin Den»**, con todos sus personajes protagonizando aventuras dotadas de todos los ingredientes propios del manga. Sin embargo, los expertos reconocen que estas historias no alcanzan un gran nivel de calidad y, al igual que en los videojuegos, los momentos más álgidos se centran en los combates. Otros clásicos que también disponen de manga son **«Dragon Quest»**, **«Slam Dunk»** o **«Samurai Shodown»**. Algunos mangas aparecen con trucos para el videojuego, como es el caso de **Chrono Trigger**, y en otras ocasiones son las propias revistas de videojuegos las encargadas de publicar mangas basados en títulos famosos, como es el caso de la publicación **Gamest**.

Por cierto, que también surgen algunos ánimes basados en videojuegos, como **«Virtua Fighter»** (que actualmente se pasa por la televisión japonesa), **«Street Fighter»** o el propio **«Dragon Quest»**.

El manga en los nuevos sistemas.

Uno de los primeros ejemplos de la entrada de los mangas en las consolas de la nueva generación es este «HokuToraKen» de la compañía Banpresto para SegaSaturn.

Tampoco los soportes de la nueva generación han podido resistirse al encanto del manga. Además de las versiones de **«Dragon Ball»** para **Saturn** y **PlayStation**, podemos encontrar en esta última otro estreno reciente, **«3x3 Eyes»**, de **Yuzo Takada**. Las nuevas posibilidades del **CD-ROM** en el almacenamiento de datos favorecen que los juegos procedentes del manga puedan utilizar diferentes perspectivas o sean capaces de colocar en pantalla personajes cuya animación resulte idéntica a la de los ánimes.

Este ha sido el caso de **«HokuToNoKen»**, un nuevo título para **Saturn** de la compañía **Banpresto** que ha revolucionado el habitual estilo del lucha incluyendo secuencias animadas para cada movimiento de los luchadores. El resultado, sin embargo, ha quedado un poco por debajo de lo esperado ya que las imágenes han sufrido excesivas pixelaciones y la técnica CinePak ha resultado insuficiente para en tratamiento de imágenes de vídeo. Tal vez en posteriores producciones en las que se utilice el adaptador MPEG, la cosa mejore considerablemente.

Los grandes ilustradores también colaboran en algunos videojuegos.

La estrechísima relación entre mangas y videojuegos ha propiciado que desde hace algunos años las compañías de software recurran a los más famosos ilustradores de manga para que trabajen en el diseño de algunos de sus títulos. Hay que reconocer que a veces estas colaboraciones responden más a una operación de marketing (con el fin de aumentar las ventas del cartucho) que a una verdadera intención de elevar la calidad del juego. Uno de los ejemplos más famosos ha sido la participación del famoso **Akira Toriyama** –sí, sí, el de Dragon Ball–, en el juego **«Dragon Quest»** (partes 3, 4, 5 y 6), realizando el diseño de todos los personajes y de la carátula. **Toriyama** también ha participado en el juego de Square **«Chrono Trigger»** en el que, además de los personajes, se encargó de crear todo el mundo que aparece en el programa.

Algunos "mangakas" también colaboran en los diseños de videojuegos, como es el caso de Toriyama en «Chrono Trigger».

OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

Toriyama, DRAGON BALL

Akira Toriyama es el "sensei" (ya debéis saber lo que esto significa), más famoso de Japón gracias a sus series de Dragon Ball, que empezaron a publicarse hace más de 10 años. Sin embargo, es el responsable de muchísimos más trabajos, incluso en otros campos como los videojuegos o los ánime.

Toriyama es toda una institución en Japón, casi una leyenda viva. Todo el mundo quiere hablar con él, pero la verdad es que no es muy amigo de las entrevistas.

El estudio donde trabaja Toriyama, -de su propiedad-, se llama Bird Studio, en referencia a su nombre que en inglés significa Birds Mountain (Montaña de los Pájaros). En este estudio Toriyama ha ido evolucionando sus técnicas en la creación de mangas, convirtiéndose en uno de los más revolucionarios ilustradores del mundo: sus innovadoras y especiales técnicas para dotar a sus dibujos de una sorprendente sensación 3D han sido reconocidas en los cinco continentes.

Toriyama multiplica los diferentes puntos de vista para conseguir ese entorno que dota a sus personajes de vida propia y transmite una sensación total de movimiento. También multiplica hasta el infinito el tamaño de las secuencias donde la acción tiene lugar, resultando todo ello en unos dibujos con una personalidad única. De ahí que los productores de ánimes y videojuegos se hayan fijado en él para trabajar en otros formatos en los que pueda plasmar mejor su extraordinario concepto de la tridimensionalidad.

Otra particularidad de Toriyama es su inagotable imaginación para inventar mundos diferentes, una virtud que le ha permitido crear durante 15 años multitud de historias, todas ellas dotadas de una originalidad sorprendente.

ese genio

El genio, talento y experiencia de Toriyama se ha puesto en varias ocasiones al servicio de los ánime y los videojuegos.

Cuadro cronológico de la trayectoria de Toriyama

Abril 1955.	Fecha de su nacimiento.
Abril 1974.	Se gradúa en una escuela de diseño.
Marzo 1977.	Abandona la compañía de diseño industrial en la que estaba trabajando.
Diciembre 1978.	Publica su primer manga, **Wonder Island**.
1979.	Publica **Tomato, Girl Detective** y **Today¨s Hilight Island** en la revista **Shonen Jump**.
1980.	Publica las primeras historias de su **Dr. Slump** en **Shonen Jump**, que continuarán hasta 1985.
1981.	Publica **Pola y Roid** y **D´escape**.
1982.	Publica **Pink** y **Mad Matic**.
1983.	Publica **Chobit 1 y 2** y **Dragon Boy 1 y 2**.
1984.	Comienza la serie **Dragon Ball**, que no concluirá hasta el 95, siempre en **Shonen Jump**.
1986.	**Mr. Ho**.
1987.	**Lady Red y Kennosuke Sama**.
1988.	**Sonso, Maarusako Gekiyo** y **Mamejiro**. Diseño de los personajes de **Dragon Quest 3**.
1989.	**Clear SKies** y **Karamaru**.
1990.	Publica **Cashman** hasta 1991 en **Shonen Jump**. Diseño de los personajes de **Dragon Quest IV**.
1992.	Publica **Trunk** y **La historia de Dub y Peter**. Diseño de los personajes de **Dragon Quest V**.
1993.	**Go! Go! Ackman (Shonen Jump)**.
1995.	Diseño de los personajes de **Dragon Quest VI** y **Chrono Trigger**.

Exposición de su obra

Durante el pasado año, los grandes almacenes Mitsukoshi presentaron una exposición con los trabajos de Toriyama. Una gran parte de esta exposición estaba dedicada a **Dragon Ball**, pero también se recogieron otros famosos mangas representativos del autor. Echando un vistazo a todos ellos se puede observar la evolución de Toriyama, y el perfeccionamiento de todas sus técnicas.

En la exposición se ofrecieron los borradores de **Dr. Slump**, su primer éxito en **Shonen Jump**. Otros mangas algo menos conocidos que también se exhibieron fueron los siguientes:

-Wonder Island. El primer manga publicado por Toriyama. Es la historia de un policía que se embarca en una extraña aventura en una isla dominada por un hechicero.

- Tomato, Girl Detective. La protagonistas es una joven policía de 18 años llamada Tomata AKai.

- Mad Matic. Dos hermanas, Nivea y Muki, custodian la celda de un dragón. Por alguna extraña circunstancia, el dragón consigue escapar.

- Chobit. Es el nombre de un pequeño extraterrestre del planeta Micron que llega a la tierra para ayudar al policía Magifumi Yamano.

- Mr. Ho. Otro policía miembro de los "black berets", un cuerpo especial que se enfrenta a una peligrosa banda armada y consigue liberar a una hermosa joven secuestrada.

- Go Go Ackman. Uno de sus mayores éxitos, convertido también a videojuego y ánime. Cuenta la historia de un demonio, Ackman, que se dedica a asesinar humanos para arrebatarles sus almas y después venderlas por dinero.

También se pudieron ver algunas ilustraciones de otros mangas de Toriyama como **Dub y Peter, Cashman, Mamejiro, Lady Red, Kennosuke sama, Tompo Adventure**, etc... la mayoría de ellos lanzados en la revista **Shonen Jump**.

OTAKU MANGA

Locos por el manga

Mangas que suben la temperatura

El erotismo, elemento fundamental

El sexo, tratado como tabú en algunos medios, es algo que en el manga se presenta con bastante... soltura. En este tipo de cómics el sexo se ve como algo normal y la introducción de elementos pícaros y eróticos es algo casi inevitable. Y esto resulta bastante curioso si tenemos en cuenta que en Japón existe una fuerte censura en relación al sexo. Los temas pornográficos sufren una represión que supera lo visto en países occidentales -todavía se utiliza en numerosas ocasiones el recurso de la tira negra tapando ciertas partes... nobles-. Sin embargo, las chicas en top-less en los anuncios, imágenes subidas de tono y, cómo no, los mangas eróticos, están a la orden del día.

La gente compra, lee y disfruta de los mangas eróticos exactamente igual que de los mangas de temática general. De este modo te puedes encontrar gente que lee este tipo de mangas en los autobuses, en el metro, por la cale...

El tema del manga erótico es muy variado y puedes encontrarlos de deportes, de aventuras espaciales, de trastadas escolares y de un montón de temas que, si anulas su parte sensual, mantienen un argumento igualmente válido.

Por supuesto, el erotismo también tiene cabida en los mangas basados en videojuegos, de manera que los personajes de los mangas de «Fatal Fury» o «Street Fighter» se presentan muchas veces haciendo unas labores muy poco "respetables".

Hay una gran cantidad de "mangakas" que tratan el tema erótico. Los más conocidos por estos lares son **U-JIN** (Angel, Konai Shasei, Visionary) Chataro (Minifaldas, Please), Ryoh Ramiya (Love Delivere Eve) o Kaoti Asano (Vanity Angel).

Por último, en Japón también pueden encontrarse cartuchos para Super Nintendo de mangas eróticos, como el mencionado «Angel» de **U-JIN** o «Urotsukidoji».

Pero sobre este tema ya os ofreceremos más información en un próximo número.

G.MA.P.

OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

Después del repaso general que le dimos en el número anterior a los videojuegos basados en mangas, continuamos esta sección centrándonos en uno de los nombres míticos en este tema, «Street Fighter II», título que ha generado una auténtica avalancha de productos de todo tipo.

«STREET FIGHTER II» LA CONFIRMACIÓN DE LA LEYENDA

Elevado a la categoría de "fenómeno social", «Street Fighter» se ha convertido en objeto de culto para todo tipo de "otakus".

Primero llegó el videojuego, después los muñecos de los luchadores,-podéis verlos abajo-, más tarde grandes cantidades de cómics y hoy tenemos camisetas, posters, calendarios y todo tipo de productos «Street Fighter» hasta en la sopa.

Capcom, cada vez que lanzaba a la calle una nueva entrega de este juego, -y ya van, de momento, cinco-, lo hacía acompañar de una auténtica avalancha de "merchandising".

Esto nos ha dado pie a realizar un amplio reportaje basado en todos estos productos y que nos llevará por prácticamente todas las facetas del mundo del entretenimiento, desde el manga hasta el cine, pasando por juguetes, cardas, videojuegos...

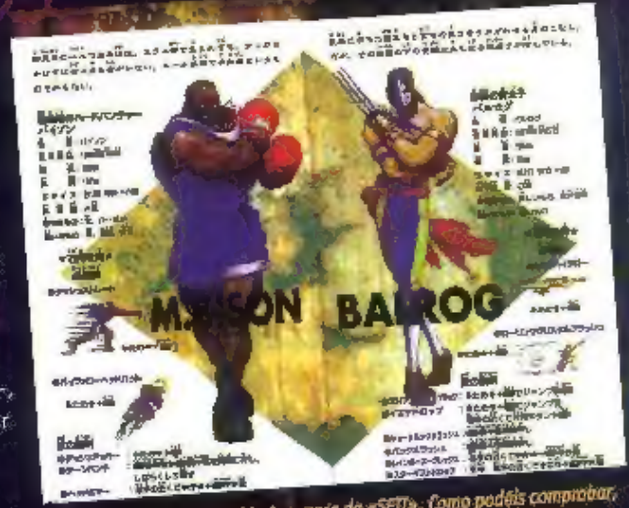
Bison es Balrog, Balrog es Vega y Vega es Bison

Empezamos con una curiosidad. ¿Sabías que los nombres con los que se bautizaron a los **Jefes Finales** de Street Fighter II en **Europa** y **USA**, están cambiados entre sí y no coinciden con los originales de la versión japonesa del juego?

- **M. Bison,** -en Europa y USA conocido como Balrog-, es un boxeador retirado por usar malas artes.

- **Balrog,** -Vega-, es un torero español diestro en el uso de la garra.

- **Vega,** -M. Bison-, es el verdadero enemigo a batir, poseedor de poderes psíquicos.



Instrucciones de la versión japonesa de «SFII». Como podéis comprobar, los nombres originales no coinciden con los que tienen en Europa.

La razón de que los nombres se modificaran fue la posibilidad de "malentendidos" con M. Bison. La abreviatura "M" no es de "mister", sino de "Mike", haciendo alusión a un famoso boxeador que por aquella época estaba metido en ciertos pleitos. Nos referimos, claro está, a Mike Tyson. Capcom prefirió cambiar los nombres para evitar posibles demandas por parte del boxeador, quien, suponemos, ni se habrá percatado de toda esta historia.

Los Mangas

«SFII» cuenta con una gran cantidad de mangas que plasman las vidas de estos populares luchadores callejeros. Tal es el éxito de estos mangas en Japón que existe incluso una revista bimensual (de estas tipo guía telefónica) que se dedica únicamente a publicar historias y tiras cómicas de **«SFII»**. El nombre de esta publicación es **"Super Street Fighter II X: Gemu Ökoku"**, pertenece a la editorial **Futubasha** y en ella podemos encontrar (por ejemplo) mangas que narran el enfrentamiento de **Gouki Long** (aquí conocido como **Akuma**) con el coronel **Guile**, combates entre **Chun-Li** y **Vega**, etc, etc, etc.

Pero si existe un manga que haya sabido plasmar **«SFII»** en su contexto real, ese es el dibujado por **Masaomi Kanzaki**. Esta obra consta de tres tomos recopilatorios de 150 páginas cada uno, dos de los cuales han sido publicados en nuestro país de manos de **Ediciones Glènat**. La oscura ambientación situada en torno a la isla de ShadowLaw nos hace notar que los realizadores de la película que fue estrenada hace unos meses en España se estudiaron bien esta obra antes de ponerse a trabajar.

Estos mangas fueron editados en nuestro país a todo color, mientras que en Japón salieron en blanco y negro. Esto se debe a que su editorial, **Tokuma Shoten Cómics**, pensó que era más lógico publicar el manga en USA al estilo del cómic americano, y como nuestra versión proviene de la americana... pues ya sabéis.

Otra gran publicación sobre **«SFII»** es **"SFII cómic Anthology"**, que recopila obras de diversos autores, unas en plan cachondeo y otras de temática puramente bélica. Las historias (por lo general) están muy bien dibujadas, así como las ilustraciones a todo color que hacen gala en las primeras páginas de los dos tomos aparecidos hasta la fecha. Pertenecen a **"Game Masters Cómics"**, una colección de libros manga basados en videojuegos de lucha.

La señorita **Cammy** puede decir que es la más afortunada de entre todos los personajes de **«SFII»**, puesto que cuenta con un manga dedicado a ella solita. Su título es **"Cammy Gaiden"**, y recopila las historias dibujadas por **Masahiko Nakahira** para la revista **Shonen Sunday**.

El proceso normal se ha invertido en este caso. Generalmente los mangas famosos dan lugar a videojuegos, pero el enorme éxito obtenido en las consolas por «SFII» ha provocado un auténtico alud de mangas. Aquí tenéis unas cuantas muestras.

Mangas Eróticos de «SFII»

En Japón es muy normal hacer parodias eróticas de todo tipo de productos de éxito, y **«SFII»** no se iba a librar. Estos mangas son bastante difíciles de encontrar aquí, en España, y aunque más adelante dedicaremos un artículo en exclusiva al tema, podremos citar que por nuestro país anda un tomo recopilatorio "pirata" con historias eróticas de Street Fighter. El nombre de este tomo es **"X Parodies"**.

El Manwa

un manga chino para «Street Fighter»

La popularidad de «SFII» ha llegado hasta la mismísima China, donde se editan curiosos "manwas" en los que aparecen personajes no sólo de este juego, sino de otros títulos de lucha.

Una de las más curiosas adaptaciones de **«SFII»** al papel es la que hace algún tiempo nos ofrecía **Minomu Okeru** y que proviene nada más y nada menos que de **China**. Es bastante aceptable y tiene dibujos muy cargados de color que resaltan los continuos golpes que los luchadores emplean en inacabables luchas a muerte. En esta versión podíamos encontrar también personajes procedentes de otros famosos videojuegos, como es el caso de **Terry Bogard** (de **«Fatal Fury»**). ¡Cuántas veces habremos soñado hacer pelear a personajes **Capcom** con personajes provenientes de la factoría **SNK**! Sin duda alguna esta es una de las mayores joyas del **"manwa"** chino para los amantes del cómic de artes marciales.

OTAKU MANGA

El humor en las tiras cómicas

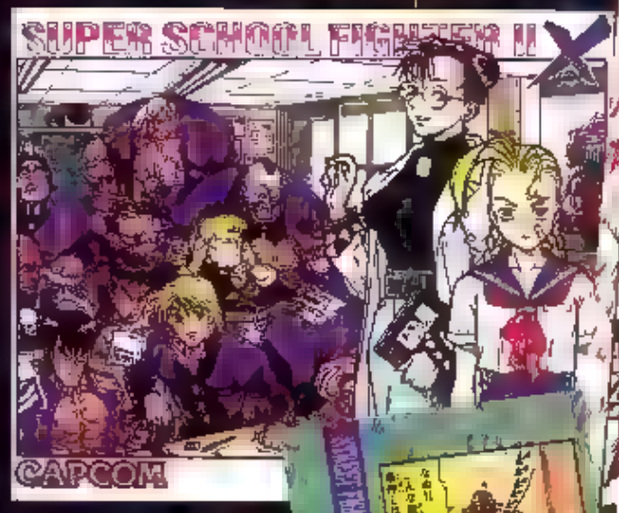
Aunque en el fondo son una especie de mangas cortos, las tiras cómicas japonesas merecen un tratamiento especial por la gran cantidad existente, algunas de ellas muy buenas. Como sabréis, en Japón leen de arriba a abajo y de derecha a izquierda, por lo que las tiras cómicas constan siempre de cuatro imágenes puestas en vertical y reciben el nombre de **"4 Koma Manga"**, lo que viene a significar algo así como **"Mangas de 4 Cuadros"**.

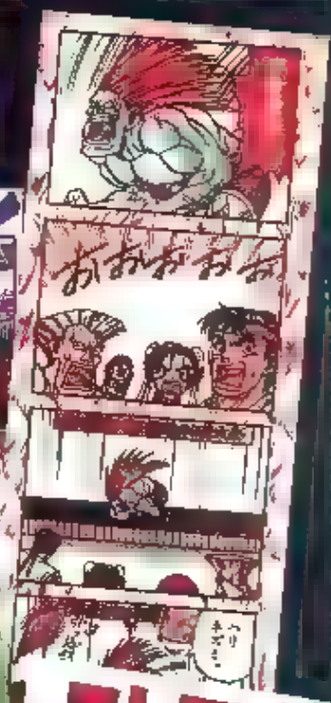
La mejor colección de tiras basadas en **«SFII»** pertenece a **WGC**, editorial que actualmente publica también tiras de **«Fatal Fury»**, y su dibujante más reconocido es **Takashi Hashiguchi**, autor que ha demostrado a lo largo de 5 tomos conocer como nadie la personalidad de cada luchador.

"You Koma Manga Ketteiban" (que quiere decir "Lo Mejor de los 4 Cuadros Manga") es un tomo recopilatorio de la colección **Game Masters Cómics** con imágenes y tiras cómicas a color obra de **Mitsuko Murata**. Bastante recomendable, aunque predominan los juegos de palabras japonesas, por lo que algunos chistes se pierden en la inmensidad de la traducción.

"SFII: 4 Koma" es otro tomo de tiras cómicas publicado por una de las editoriales más famosas de Japón, **Kodansha**, dentro de su línea de manga **"Bom Bom Cómics"**. Las tiras cómicas son muy buenas pero los dibujos algo simples (que no feos).

De la revista sobre SFII anteriormente comentada **"Gömu Ökoku"**, la editorial **Futabasha** ha extraído lo mejor sacando al mercado 4 tomos recopilatorios formados en su mayoría por tiras cómicas. Esta recopilación puede ser, después de las tiras de **Hashiguchi**, la mejor del mercado sobre **«SFII»**. El nombre de esta recopilación es **"SFII: You Koma Manga Ökoku"** (o sea, **"El Imperio de los mangas de 4 cuadros"**).





No es sencillo encontrar estas divertidas tiras cómicas, pero podéis intentarlo en algunas de las numerosas librerías especializadas en mangas que existen en nuestro país. A la mejor tenéis suerte...

Anime-Books: ¡tiras de fotonovela

Los **"Anime-Books"** son un tipo de mangas que aquí podríamos entender con el término de "fotonovelas", es decir, se trata de imágenes capturadas de animes y colocadas a modo de cómic con textos de las escenas seleccionadas.

Hay dos publicaciones. La primera es un tomo sobre la película de **«SFII»**, la cual tiene una calidad de reproducción y papel mucho mejor que cualquier otro manga aquí. Además, contiene una historia corta especialmente creada para la ocasión del manga de **"Cammy Gaiden"**. La otra publicación es una colección de 5 tomos que reflejan los episodios de la serie de **TV**. Ambos anime-books son muy difíciles de encontrar, aunque si le ponéis mucho empeño...

El cómic: una americanada de poco valor

Editado por **Malibú Cómics** en **Estados Unidos** y por **Norma Editorial** en **España**, **"Street Fighter II, la Novela Gráfica"** es la peor de las adaptaciones a papel de **«SFII»**.

El guión presentaba a los luchadores una vez concluido el torneo de artes marciales: cada uno hace su vida hasta que un buen día reciben la noticia de que **Ken Master** ha sido asesinado por **Sagat**, lo que requiere una venganza inmediata.

El dibujo es malo y el guión penoso, lo que provocó que en USA no llegase a concluir la historia. Obviamente, aquí tampoco lo hizo.

El anime
Entre la realidad, el cine y el Manga

Además del mediocre film de imagen real que todos conocemos de **«SF II»** protagonizado por **Jean Claude Van Damme**, hasta el momento han aparecido otros dos títulos en el campo de la animación.

La primera de las versiones es un magnífico largometraje editado recientemente en nuestro país por **Manga Films** cuyo nombre es **"Street Fighter II Movie"**, el cual nos ofrece el mejor de los guiones basados en el videojuego original de **Capcom**. Realizada con un alto presupuesto, **"SF II Movie"** habría sido la más potable de las películas de anime aquí editadas si no hubiese sido por la intervención de manos americanas que cambiaron su increíble banda sonora original por una respetiva americanada que causa al espectador. Por lo demás, todo perfecto.

La segunda versión anime no contó con tanto presupuesto. Se trata de **"Street Fighter II V"**, serie de TV con un guión y diseños algo libres que no llegó a finalizar su emisión en Japón por una mala acogida del público. ¿A quién se le ocurre colocar a Chun-Li como guía turística americana! Realmente había cosas que no cuadraban, pero le daban un toque de originalidad a la serie. Otra pega que tenía era la gran cantidad de episodios de relleno en los cuales no se soltaba ni un mísero puñetazo. La división americana de **Capcom** está planteándose la idea de proseguir la serie en USA, cosa que podría estar bien mientras la censura no la transformase.

El anime, o mangas animados, ya sean en cine, video o series de TV, tampoco se ha escapado del influjo de Street Fighter. Las realidades obtenidas han sido muy variadas.

Los cardas
cromos nipones

Quizás los artículos más singulares son los llamados cardas o tarjetas tipo cromo. De entre todos los formatos el más conocido es el **"P.P. Card"** (tarjeta de 6 x 8'5 cms.) que hasta ahora ha presentado ni más ni menos que 6 colecciones diferentes de **«SFII»**. La primera de ellas presentaba imágenes súper deformadas de **Street Fighter II, Street Fighter II' y Street Fighter II' Turbo**, algo más tarde apareció la colección **"Super Street Fighter II"** que constaba de 42 imágenes cabezonas. Tras ellas, Capcom pensó que el negocio estaba servido y lanzó otras 42 tarjetas con imágenes mezcladas de **"Super Street Fighter II Turbo"** y **"Street Fighter II Movie"** (estas últimas se basaban en el film de anime). Todas las colecciones fueron un éxito y se han seguido lanzando nuevas entregas entre las que podemos destacar **"Street Fighter Zero"**, **"Street Fighter II V"** (súper deformadas y editadas por Bandai) y por último **"Street Fighter II V"** (con imágenes sin deformar, sacadas de la serie de TV).

Todo un negocio

Además de todos estos animes, cardas y tiras cómicas, existen también también tres o cuatro libros de ilustraciones, figuras de todo tipo, cientos de posters y varios CDs musicales (curioso uno con las canciones cantadas), por lo que podemos decir que **«SFII»** es un negocio perfectamente montado, del que **Capcom** está sacando una grandísima tajada.

Y ahora, que acaban de aparecer en España las versiones para Saturn y PlayStation de **"Street Fighter Alpha"** y en Japón **"Street Fighter II Animated Movie"** para Saturn, nos preguntamos ¿se acabará algún día este gigantesco chollo?

por El Maestro de las Artes Parciales

OTAKU MANGA

Locos por el manga

Street Fighter Alpha

Pronto en SegaSaturn y en PlayStation

Junto a los poderosos golpes especiales antiguos y unos nuevos, esta versión incluirá más "combos" y tres niveles diferentes de "super-combos" capaces de hacer temblar hasta el mismísimo mando.

Tras el hazaño obtenido con la versión para 32 bits de su último **«Street Fighter, The Movie»**, **Capcom** ha decidido darse a sí misma una segunda oportunidad en **Saturn** y **PlayStation** y volver a sus orígenes para afrontar este nuevo **«Street Fighter Alpha»**.

Abandonando las digitalizaciones, la compañía japonesa ha considerado más oportuno **hacer uso de los sprites de corte tradicional** para volcarnos de lleno en un impecable arcade que -ahora sí- superará a todos los anteriores a base de **una espectacularidad sin límites y una jugabilidad total**.

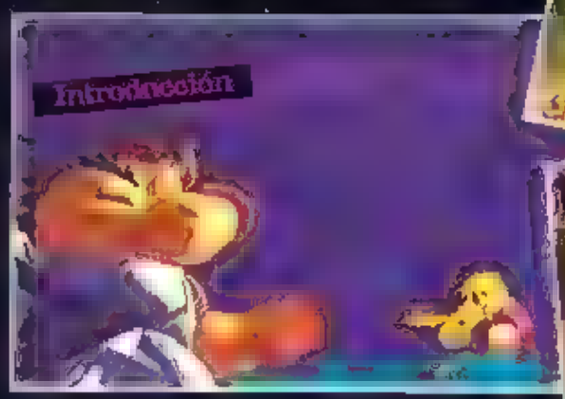
Como ya hemos dicho en alguna ocasión, el argumento de **«Street Fighter Alpha»** se sitúa en tiempos anteriores a **«Street Fighter II»**, por lo que estos personajes se mostrarán con un look bastante más juvenil, e incluso aparecerán luchadores que en la historia de «SF II» se daban ya por desaparecidos. Una última curiosidad con respecto a los protagonistas será la participación en el torneo de **Guy** y **Sodom**, ambos provenientes de otro juego de Capcom, **«Final Fight»**.

Sin embargo, lo que resultará más atractivo de este título será su estética general, las nuevas habilidades de sus luchadores y el haber sabido aprovechar bastante bien las posibilidades que le ofrecen las 32 bits, aportando **un colorido sorprendente y una nitidez de imagen perfecta**.

Afortunadamente, no tendremos que esperar mucho para disfrutar de este **«Street Fighter Alpha»** en España, ya que **Virgin lo pondrá a la venta durante el próximo mes de abril**.

Hasta entonces podéis estar tranquilos, pues el mes que viene os desvelaremos uno a uno todos los secretos de este genial arcade de lucha. Nos vemos.

El plantel de luchadores resultará sumamente atractivo, pues incluso se han traído personajes de otros juegos de Capcom, como Guy o Sodom de «Final Fight».



Los escenes de introducción, tal y como viene siendo habitual en los juegos de nueva generación, también serán dignas de ser vistos, a pesar de que no hacen uso de las tan de moda imágenes digitalizadas.

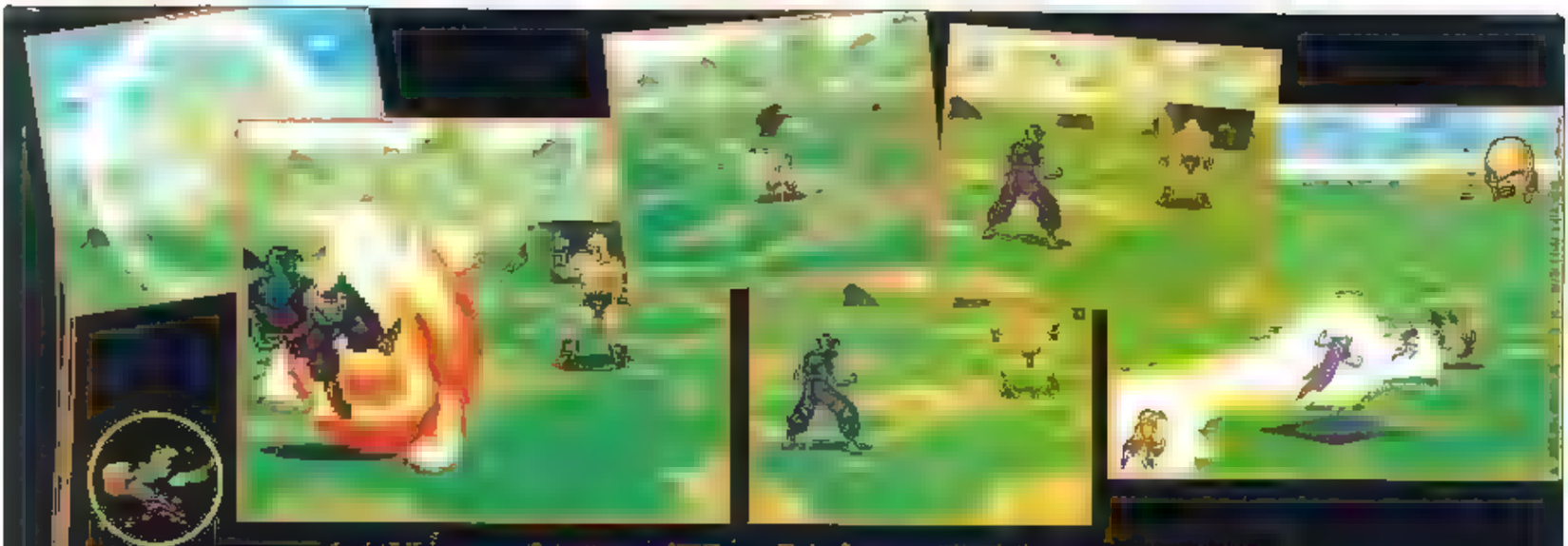
OTAKU MANGA

Dragon Ball: La saga incombustible

SonGokuh vuelve a la televisión

Pese a lo que algunos anunciaban, **Dragon Ball** se resiste a convertirse en cosa del pasado. Una nueva serie de anime para **TV** ha resucitado a **Gokuh** de su entierro a manos de **Toriyama** -que la hizo desaparecer de las páginas del semanario **Shonen Jump**-, y como era de esperar, una avalancha de juegos, tarjetas y productos relacionados con la serie ya se han puesto en venta en Japón.

Pues sí, las súplicas de millones de **Dragon Ball-maníacos** (y las ganancias que aportaba la serie) han logrado crear una nueva secuela llamada **"Dragon Ball GT" ("Great Turning")**, en la cual podemos ver a **Songokuh** con un aspecto muy similar al de sus primeras andanzas contra el ejército de la **Cinta Roja (Red Ribbon)**. Ello se debe a que el ya olvidado **Rey Pilaf** entra de nuevo en escena junto a su sueño de conquistar el mundo. **Pilaf** ha conseguido reunir las 7 bolas de dragón y, justo cuando se dispone a pedir su ansiadísimo deseo, aparece **Gokuh** fastidiando. Pilaf piensa en voz alta que Gokuh va a desear su intento otra vez por lo que **Shen-ron** transforma a **Gokuh** en un niño de unos 7 años, tal y como era en sus comienzos. Para poder regresar a su estado normal, **Gokuh** debe pedirle el deseo a otro espíritu de Dragón distinto por lo que sale en busca de unas nuevas bolas de dragón que están esparcidas por el espacio, acompañado por **Uub** (la reencarnación de **Buu**) y **Pan** (la hija de **Gohan** y **Videl**). En esta nueva serie se verán por tanto, nuevos personajes los ya conocidos sufrirán notables cambios.



Un nuevo título para Saturn y PlayStation

Si podéis ir preparándoos para alucinar con la "rentré" del amigo **Goku en los 32 bit.** Tras las recientes versiones para **Saturn** y **PS-X**, **Bandai** ha decidido aprovechar al máximo las posibilidades de estas dos máquinas para completar un **Dragon Ball** a la altura de lo que se merece. El título y el juego serán idénticos para ambos formatos: **«I Dai Naru Dragon Ball Densetsu» (La grandiosa leyenda de las Bolas de Dragón)** y en ellos se podrán elegir hasta ¡50 luchadores! Y eso sin contar a los personajes secretos.

Para conseguir llegar hasta esta astronómica cifra, **Bandai** ha echado mano de la historia pasada y reciente de la **Bola de Dragón.** Así que no hay que extrañarse al ver a todos y cada uno de los personajes que han aparecido en todas las entregas, con plenitud de poderes y ataques especiales como mandan los cánones.

Nada más encender la consola, aparecerá una maravillosa "intro" en la que se podrá ver a las estrellas más carismáticas de la serie dejando claro las intenciones técnicas del programa: un espectacular entorno **3-D** que mezclará formas poligonales con los tradicionales gráficos bidimensionales, todo ello aderezado con jugosos movimientos de cámara.

Además de todas estas delicias técnicas, habrá más de una sorpresa jugable, como la de poder organizar equipos de 3 luchadores que participarán simultáneamente, o la inclusión de nuevos ataques especiales.

Esta maravilla todavía no ha sido lanzada en **Japón**, por lo que aún tardará bastante en llegar a **España.**

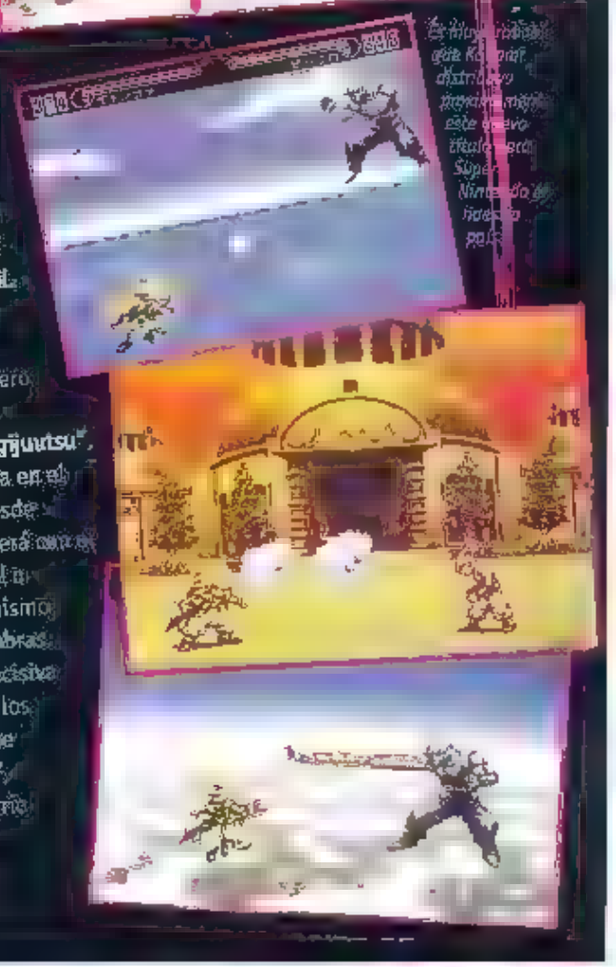
«Dragon Ball Z Hyper Dimension» saldrá en Super Nintendo

El regreso de los guerreros del dragón

Tras la anterior experiencia **RPG** con el llamado **«Dragon Ball Z: Super Goku Den»**, estrenado hace un par de meses en Japón, la serie retorna a la lucha en su estilo más tradicional con este **«Dragon Ball Z Hyper Dimension»**, que saldrá a la venta en las tiendas niponas a finales de **Marzo** o principios de **Abril**. **Bandai** nos ofrecerá en esta ocasión a 10 luchadores dispuestos a batirse el cobre. A saber: **Son Goku, Bezita, Gotenkusu, Bezita, Son Gohan, Piccolo, Freezer, Cell, Mister Boo** y **Boohl.**

La verdad es que el estilo del juego y su atmósfera no diferirán mucho de los títulos anteriores, pero en esta ocasión los gráficos serán más detallados y precisos y se incluirán notables mejoras en las técnicas de lucha. En este sentido, el jugador podrá elegir entre tres técnicas diferentes: **"tsujoo gijuutsu"**, la que se empleaba en las anteriores entregas; **"kondanwasa"** (técnica de la bola brillante), basada en el lanzamiento de bolas de fuego y **"3D Wasa"** (técnica 3D) con la que se podrán realizar ataques desde diferentes direcciones o ángulos, utilizando toda la profundidad del escenario. Esta técnica romperá con el habitual estilo lineal del juego, ya que los luchadores podrán colocarse en una perspectiva frontal isométrica con respecto a la pantalla. La cámara será la misma, pero el luchador rotará sobre sí mismo dando un aparente **pseudo 3-D** a la acción, que se verá apoyada por otros detalles como las sombras.

Pero la cosa no quedará ahí. También se incluirán dos elementos que tendrán una incidencia decisiva en los combates. El primero de ellos es conocido como **"rush battle system"** y se activará cuando los luchadores se encuentren muy próximos entre sí. En ese momento aparecerá un aura amarilla que permitirá que un luchador lance a su rival horizontal o verticalmente. En ambos casos, el escenario cambiará automáticamente, y la lucha seguirá bien en otro decorado, bien en el aire.



Parodias eróticas de Videojuegos (I)

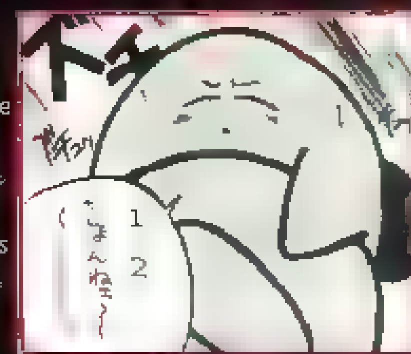
En nuestro primer encuentro en "Otaku Manga" os prometimos un reportaje sobre mangas eróticos. Como lo prometido es deuda y pasamos completamente de prejuicios absurdos, aquí os presentamos en exclusiva [illegible] primicia una serie de imágenes extraídas de algunos mangas editados en Japón y que están basados en conocidos videojuegos y [illegible] en sus personajes más populares. El tema resulta, sin duda, de lo más "curioso". Y os debemos avisar a los [illegible], que [illegible] no [illegible]

Para los "mangakas" (dibujantes de manga) nipones, el manga erótico es una vía casi perfecta para dar sus primeros pasos. Hay que tener en cuenta que el dibujante de este tipo de mangas suele ser un joven principiante que normalmente tiene la cabeza llena de nuevas ideas y que trata de plasmarlas en temas que tengan el éxito asegurado. Por ello no es de extrañar que siendo Japón el país de los videojuegos por excelencia, a muchos de estos jóvenes mangakas se le pase por la cabeza mezclar mangas y videojuegos con un tema, digamos, universal: el erotismo.

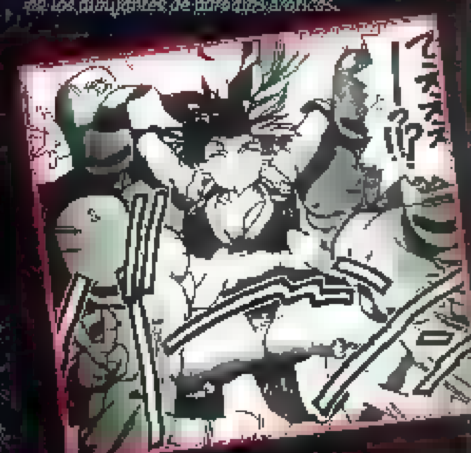
El tema favorito a parodiar es el de las protagonistas femeninas de los juegos de lucha. Y si uno se pone a pensarlo se da cuenta de que puede ser hasta lógico. Pongamos el ejemplo de Mai Shiranui («The King of Fighters '95»), ¿quién no se ha percatado del erotismo que inspiran sus "delicados movimientos"? Y Cammy («Super Street Fighter II»), ¿no podríamos decir que tiene la ropa "ligeramente" pegada al cuerpo?

Claro, luego pasa lo que pasa: los "mangakas" dibujan lo primero que se les viene a la mente y una semana después del lanzamiento de un videojuego de este tipo, ya tenemos la correspondiente parodia erótica en la calle.

Casi todos estos mangas son "dojinshi" (fanzines), ya que tienen una tirada escasa (unos 5.000 ejemplares) y carecen de derechos de autor. Es muy raro que lleguen a nuestro país precisamente por su escasa tirada, pero hemos tenido la oportunidad de ir a Japón y encontramos con algunos realmente curiosos. Aquí los tenéis.



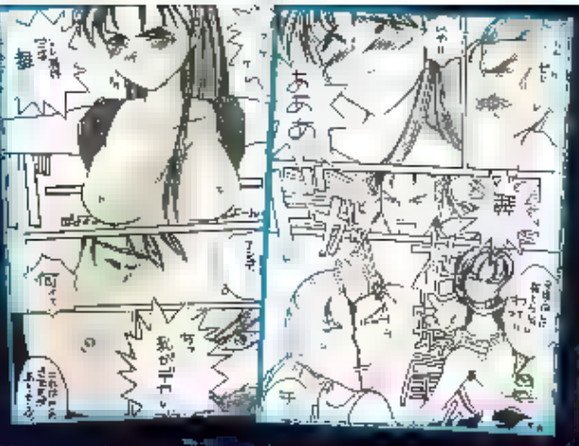
Ni el mismísimo Kirby se libra de las garras de los dibujantes de parodias eróticas.



Street Fighter II: No se cortan un pelo

Puede ser el videojuego que cuente con más mangas eróticos debido al increíble éxito de este título. En estos mangas la víctima es siempre **Chun-Li** (fue la primera luchadora que despertó pasiones), aunque en los mangas más recientes también suele aparecer **Cammy**. Por lo general, el "argumento" va de lo siguiente: **Chun-Li** pierde frente a Vega y comienza entonces otro "combate" muy diferente al que se van apuntando el resto de malos de **Street Fighter**.

Son realmente duros y creednos si os decimos que las imágenes que hemos sacado son las más "light" de todo el manga. Una pasada.



Fatal Fury: La sensualidad de Mai Shiranui

Más que hablar sobre mangas eróticos de Fatal Fury habría que hablar sobre mangas eróticos de Mai Shiranui. La pobre ha sido una fuente tan inagotable de "inspiración" desde su primera aparición que es imposible encontrar un personaje que no haya tenido un "affair" con ella en algún manga erótico.

Samurai Shodown: ¡Hasta dónde llega el espíritu del Samurai!

A Nakoruru le pasa lo mismo que a Mai Shiranui, de «Fatal Fury». Ambas han "manipulado" o han sido "manipuladas" por cada luchador de sus respectivos juegos.

Pero el caso de Nakoruru es muy distinto. Mai atrae por sus provocativas formas, pero Nakoruru, que apenas tiene de eso, provoca con su dulzura. Es tan linda que nadie puede resistírsele. Ocurre igual con Cham-Cham, pero la chica favorita de «Samurai Shodown» es sin duda Nakoruru.

Los mangas eróticos de Nakoruru siempre acaban igual: Nakoruru termina encima de quien sea y aprovecha el cansancio de éste para clavarle un cuchillo de cocina donde le pille. ¿No es realmente simpática y dulce?

The King of Fighters: Las chicas al poder

Un juego como «The King of Fighters», donde las chicas juegan un papel tan importante, no podía quedarse sin su parodia erótica. No hay muchos mangas basados en él, pero aquí tenemos uno llamado "3 on 3" cuyo rollo va de lo siguiente: El grupo de Inglaterra (Mai Shiranui, King y Yuri Sakazaki) tiene que enfrentarse con el equipo de China, topándose con Athena. Esta última resulta estar poseída por un demonio, quien le ha dotado de varios miembros masculinos. Ya os podéis imaginar el "combate".

Darkstalkers: Pensamientos oscuros

Bajo el título "DASH" podemos encontrar un manga erótico basado en «Night Warriors» (secuela de «Darkstalkers»). Está dotado de grandes dosis de humor y su dibujo es uno de los mejores de entre los mangas eróticos que parodian a videojuegos.

Una plácida noche de tormenta Morrigan y Felicia reciben la visita de Lei-Lei, una chica muerta poseída por el espíritu de su hermana, que viene a eliminar a los luchadores de la oscuridad. Lei-Lei ataca a sus rivales con armas y objetos sexuales, pero cuál no es su sorpresa cuando ve que no parecen muy asustadas, sino más bien animadas. Sin comentarios.

Chrono Trigger: Un juego bastante "completo"

Un protagonista intrépido, una inventora distraída, una princesita linda, un sapo saltarín, una troglodita ingenua y un robot de latón. ¿Qué más elementos hacen falta para hacer un buen guiñado de mangas eróticos con todo tipo de extrañas historias?

«Chrono Trigger» es uno de los pocos juegos que cuentan con varias adaptaciones a mangas eróticos. Un auténtico "homenaje" a la obra del señor Toriyama.

En resumen

O los japoneses tienen completamente trastocado el concepto de "los que se pelean se desean", o el oficio de chica de videojuego es el menos recomendable para una muchacha decente. En fin, hay que tomarse las cosas con sentido del humor, por que si no...

Y hasta aquí la primera parte del reportaje sobre mangas eróticos. El próximo mes le tocará a Goku, Ranma y compañía. ¡que se vayan

por el Gran Maestro de las Artes Marciales

OTAKU MANGA

Parodias eróticas de videojuegos (y II)

La imagen que veis aquí arriba corresponde a una parodia erótica de "Dr. Slump", la obra anterior a "Dragon Ball" de Akira Toriyama.

Este mes abrimos esta sección haciéndoos una pregunta: ¿Es Songokuh tan puro de corazón como para subir en la nube Kinton? Por supuesto que sí, y no dejéis que las imágenes que os mostramos en esta última entrega sobre parodias eróticas de videojuegos os hagan cambiar la opinión que tenéis sobre el protagonista de Dragon Ball o cualquiera de los personajes que aquí aparecen. Pensad que todo esto al fin y al cabo no son más que excentricidades de algunos oportunistas mangakas nipones.

Dragon Ball: Songokuh tampoco se libra

Basados en la serie de manga y anime más famosa del mundo, hemos localizado **6 ejemplares distintos de aventuras eróticas de Dragon Ball**, de los cuales sólo hay **un par de ellos** rodando por nuestro país (los demás podéis darlos por imposible).

El primero que os presentamos pertenece a una colección llamada **"Play Dragon"** (en su número 5) y está dibujado por **Ayashi Yatsura**. La trama va de que **Gokuh** y **Gohan** han pensado que la mejor manera de acabar con el Androide 18 es conquistar su metálico cuerpo, y se ponen manos a la obra. Una auténtica burrada de historia, la verdad, y en absoluto recomendable.

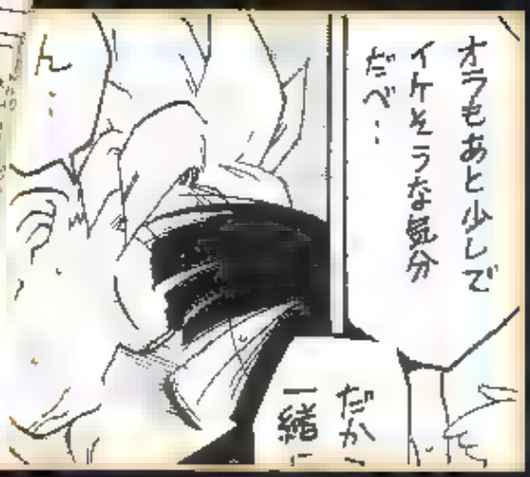
El segundo es más "simpático" y se encuentra dentro de una **recopilación de diversas parodias** de series con distintos dibujantes. La historia que nos cuenta se parece a un chiste de Jaimito: **Gokuh, Chichi** y **Gohan** regresan a casa tras un fatigoso día de compras. Cuando el pequeño Gohan se acuesta, sus padres aprovechan para "divertirse" un rato. Pero, Gohan se levanta para ir al servicio y descubre a sus padres en plena acción. Tras observarlo todo, regresa a su habitación a dormir. Al día siguiente, el niño se despierta con una gran sonrisa y dice: *"Anoche os vi haciendo cosas raras. Yo quiero saber qué estabais haciendo"*. Gokuh se pone a sudar del nerviosismo y se teletransporta al planeta de Kaito.

Ranma: ¿Te gusta más de chico o de chica?

Este es un "fanzine" curioso, ya que hasta la fecha es el **único basado en Ranma** de cuantos se han dejado ver (suponemos que habrá más, pero nosotros no nos hemos topado con ellos). En esta historia, **Ranma** se encuentra con **Ryoga** (chico), que le acusa de aprovecharse de **Akane** mientras está convertido en **P-Chan** (el cerdito). Ranma se **transforma en chica** y pone voz dulce para intentar convencer a Ryoga de que no se transforme más en cerdo para estar con Akane. Entonces Ryoga coge a Ranma por la mano y la lleva a su casa. Una vez allí la duerme y cuando Ranma despierta se encuentra a merced del **desesperado Ryoga...**

Tan sólo ha salido a la luz un fanzine erótico protagonizado por Ranma. Aquí tenéis unas cuantas imágenes corresponden a esta curiosidad.

Estos dibujos corresponden a la historia que os contamos en el texto de la derecha. Gokuh está tomando un relajado baño, su esposa se acerca a charlar y ya está montado el lío...



El **tercer manga** se ha editado de forma **"pirata" en Francia**. Se trata de otra **recopilación cuyo título es V.I.C.E.**, y entre sus páginas podemos encontrar parodias de diversos títulos de manga.

La **historia de Dragon Ball** es ésta: El todopoderoso **Seru** ha organizado un torneo de artes marciales para el que Gokuh y compañía deben entrenar durante 10 días. Uno de esos días, por la noche, Gokuh se está dando **un baño para relajarse** de las tensiones ocasionadas por los combates, y le pide a **Chichi que se bañe con él**. Su esposa, que ya se imaginaba cómo iba a acabar aquello, acepta con la condición de que no se transformase en **Super Guerrero**. Pero, en el momento de máxima tensión, Gokuh se transforma y deja a la pobre Chichi rendida en el suelo. Al final se ven a **Vejeta y Bulma** tonteando, a **Mr Satán y su esposa** en iguales condiciones, y a **Piccolo y Seru** más aburridos que una tostadora de pan en Japón.

Los tres últimos títulos son el trabajo de un mismo dibujante (que no suele firmar sus obras), y sus nombres son: **"Dragon Ball YYY"**, **"Dragon Ball XXX"** y **"Go!, Go!, Videl!"**. Prácticamente todas las historias recogidas en estos tres fanzines japoneses tienen como **protagonista femenino a Videl** en cada una de sus facetas. También aparecen **Bardock** (el padre de Gokuh) con la "supuesta" madre de Gokuh (recordad que Toriyama nunca nos la ha mostrado), y además descubrimos algo realmente curioso: quedamos en que N 18 es un androide, ¿verdad?. Pues resulta que puede cambiar de sexo con un par de arreglos (¡este Krilin, no veáis cómo se lo monta!). Uno de los tres títulos (**"Dragon Ball XXX"**) ha llegado a **nuestro país** procedente de no se sabe bien dónde.

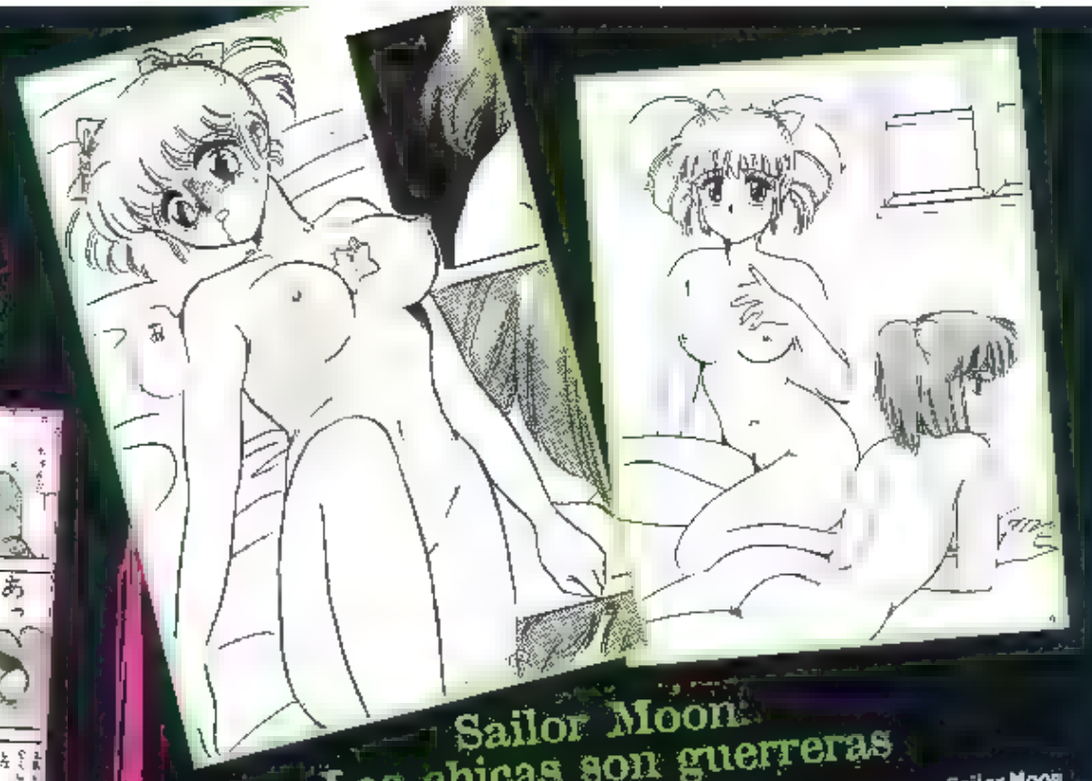
OTAKU MANGA

"Johnny y sus amigos" no paran

Muchos recordaréis una serie que emitió **Tele 5** hace un par de años bajo el título **"Johnny y sus amigos"**, cuyo nombre original es **"Kimagure Orange Road"**. Pues bien, la parodia erótica correspondiente está basada en la versión manga (creada por **Izumi Matsumoto** y publicada por **Norma Cómics**), y su título es **"K-I-M-A-G-U-R-E"**.

Tiene **tres historias**: En la primera, **Kosuke** (Johnny) lleva a **Madoka** (Sabrina) a su casa, pues ha tenido un ida muy ajetreado en el bar ABCB. Kosuke no pierde la oportunidad de aprovecharse de la alegría de Madoka... En la segunda historia, **Hikaru** (Rosita) es atrapada por un fotógrafo demente que pretende chantajearla con unas fotos. Y la tercera relata un **sueño erótico** de **Kurumi** (Tamara), hermana de Kosuke.

Existe otro manga erótico de Kimagure publicado en la colección de bolsillo **"France Shoin Comic Bunko"**, y algunos reconocen que **Angel** (obra de J-JIN) es una **parodia de Kimagure**.



Sailor Moon: Las chicas son guerreras

Os lo podemos asegurar: no hay manga más parodiado en el terreno erótico que **Sailor Moon**. Los **trajes que visten**, típicos de las estudiantes japonesas, **despiertan tales pasiones** entre los muchachos nipones, que las chicas acaban siempre en el **punto de mira** de prácticamente todos los "mangakas" al uso.

"Moon Paradise", **"Moon Child"**, **"Moon Fighters"** son algunos de estos ejemplos y también podemos encontrar aventuras en recopilaciones como **"X Parodies"** y **"V.I.C.E."**

Aquí tenéis unas cuantas ilustraciones.

También en anime

Como punto final a este dossier sobre parodias eróticas tenemos reservada una curiosidad. ¿Sabéis que existen parodias eróticas en "anime" de un par de series famosas?

La primera es **"Sailor Senshi Venus Fighters"**, basada en "Sailor Moon" (aunque el guión se haya desviado "un poco" de la trama original). Hasta el momento se sabe de **dos episodios** de esta serie.

La segunda parodia es prácticamente desconocida y está basada en **Ranma**. Se trata de un **cortometraje de unos 25 minutos** realizado por una serie de aficionados al tema. El **dibujo** es **increíblemente bueno**, mientras que la **animación es penosa**. Y no tiene voz, sino sólo una pésima música de ordenador. La cinta tiene dos episodios. En el primero, **Ranma y Akane se pelean**, por lo que Ranma se va a casa mosqueado. Katsumi encuentra al pobre Ranma muy triste, y decide alegrarle. En el segundo episodio, Mouse ha raptado a Shampoo y hace todo lo que quiere con ella (que tampoco ofrece mucha resistencia).

Y así damos por finalizado esta mini serie dedicada a la parodias eróticas de videojuegos. Que conste que nosotros no entramos a calificarlas ni a valorarlas y que simplemente nos hemos limitado a hablar de su existencia, que no deja de resultar bastante curiosa.

Por Matta Rogetsu
Gran Maestro de las Artes Parciales

Se celebrará del 9 al 12 de mayo en Barcelona

Se acerca el salón del comic

Los aficionados al cómic en general tienen una nueva ocasión para reunirse en Barcelona. El motivo es la celebración del **"14 Salón Internacional del cómic de Barcelona"**, organizado por **FICOMIC en la Estación de Francia**.

Este año festejaremos en el salón el **centenario del nacimiento del cómic**, y teniendo en cuenta la masiva asistencia de público a la pasada edición (unas 85.000 personas) hemos de esperar un éxito aún mayor en este año.

Y no es como para perdérselo. Podremos disfrutar de todo cuanto nos guste en torno a **Gokuh, el manga o el anime más de actualidad** en Japón (ese sí, con la cartera de millones en el bolsillo). Ojo, no estamos diciendo que no podáis encontrar un bonito cómic de Tintín (también los hay, que conste), pero aquí hablamos de lo que hablamos.

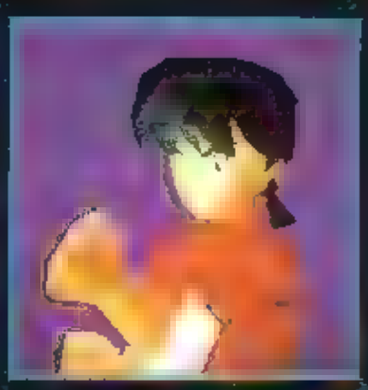
Las principales editoriales de manga españolas tienen ya preparada una serie de lanzamientos especiales para el Salón. En lo que respecta a series regulares, **Planeta-DeAgostini** va a editar **"Tokyo Babilon"**, una de las obras más representativas del estudio **CLAMP** (su obra **"Guerreras de Leyenda"** se publica en el mensual "Shonen Mangazine" de Planeta). También lanzarán el **"Appleseed Data Book"** de Masamune Shirow, **"Alis 12"** (de **Kaoru Shintani**, el dibujante de "Area 88"), **"Tenchi Muyo"** (de la que pudimos ver el anime gracias a **Pioneer y Cartoonia**). Además, aparecerán un especial "Shonen Mangazine" dedicado a los mangas **"Doctor Kok"** y **"Hello!"**, y un tomo con una historia completa llamada **"La escolta del Sultán"**, con guión de **Katsuhiro Otomo** y **Takachio**, y dibujado por **Akahiko Takadera**.

Por otro lado, **Norma Editorial** sacará dos títulos esperadísimos: **"DNA"** de **Masakazu Katsura**, el de "Video Girl Ai", y **"You are under arrest!"** de **Kosuke Fujishima**, a quien también conocemos por "Ah! mi diosa".

Por la parte de vídeo, es muy posible que **"Fatal Fury"** y **"Art of Fighting"** se dejen ver en el stand de **Manga Video**. Ambos están basados en los juegos de SNK que ya conocemos.

El "14 Salón Internacional del cómic de Barcelona" se celebrará **durante los días 9 al 12 de Mayo**.

Ranma 1/2 se estrena en los 32 bits



Ranma 1/2 ("Ranma nibun no ichi"), el manga estrella de **Shogakukan**, está a punto de aterrizar en **PlayStation**. Aún no sabemos cuándo lo hará (ahora mismo está en desarrollo), pero sí que podemos avanzaros algunas de sus características.

Este «Ranma 1/2» será un **juego de lucha con polígonos en 3D** generados en tiempo real, con **mapeado de texturas y sombreado gouraud**. Los luchadores, escenarios y situaciones están directamente extraídos del manga original.

Lo más espectacular del compacto será el **juego de perspectivas**: la cámara se moverá por todos los ángulos del escenario a gran velocidad buscando el look más parecido al manga. Y es que «Ranma 1/2» está pensado para auténticos otakus.

OTAKU MANGA

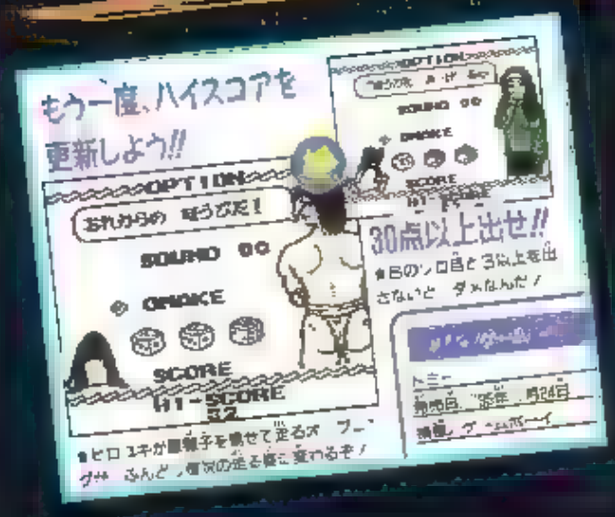
Este mes os ofrecemos un menú nipón de lo más variado que va desde la presentación del último personaje que está rompiendo en Japón, Ninku, hasta el análisis de los nuevos mangas de videojuegos aparecidos en el país del Sol Naciente. Y aprovecho para adelantaros que en el próximo número hablaremos del Salón Internacional del Cómic de Barcelona.

NINKU: El nuevo ídolo de los otakus

Pequeño pero matón

He aquí uno de los personajes manga más extravagantes y con más éxito del momento. Su nombre es **Ninku**, es pequeño, tiene ojos saltones y una sonrisa burlona que le cruza la cara. La mayoría de los otakus españoles aún no le conocen muy bien, pero en Japón ya ha alcanzado las más altas cotas de popularidad ganándose el favor de millones de nipones.

Este simpático ser ha sido creado por **Koji Kiriyama** para las páginas de la revista semanal de manga **"Shonen Jump"** –la misma que acogió a otras obras tan populares como **"Dragon Ball"**, **"Fly"** o **"Caballeros del zodíaco"**–, y en un breve espacio de tiempo **Ninku** se ha atravesado la trayectoria de las principales consolas del mercado de la mano de la compañía **Tomy**. Acompañemos a nuestro nuevo amigo en su camino por el mundo de los videojuegos, que, por cierto, no sabemos aún si le traerán o no a nuestro país.



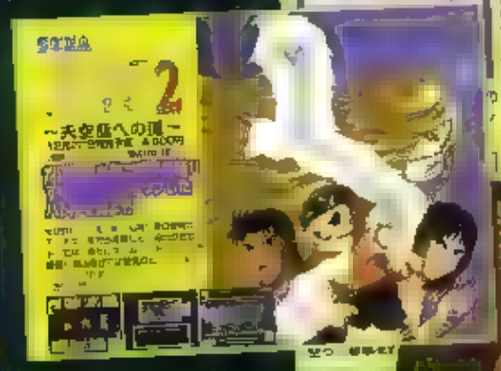
En Game Boy, nada del otro mundo

El 24 de Noviembre del pasado año apareció la segunda entrega para **la portátil de la Gran N** (de la primera no tenemos datos). Se trata de un juego de tipo **"vs"** cuyos gráficos no pasan de ser regulares. Su nombre es **«Ninku 2: Ninku Sensou Hen»** y la verdad es que hay mejores juegos.

Ninku se regala con la Game Gear de color azul

Hasta la fecha, y con un margen de tan sólo 3 meses, **la portátil de Sega** ha recibido **2 juegos sobre Ninku**. El primero apareció el 3 de Noviembre del año pasado, su nombre es **«Ninku Gaiden: Hiroyuki Dai Katsu Geki»** y se trata de una conversión del mítico **«Pengo»**.

El segundo juego es un "Vs" muy al estilo de recientemente aparecido **«Virtua Fighter»** para GG. Su nombre es **«Ninku: Second Stage»** y está basado en los personajes que aparecen en la segunda parte del manga (que se empezó a publicar el pasado año). Este juego, que salió a la venta en diciembre del 95, puede comprarse por separado o bien en un pack **Game Gear color azul + Ninku**. Y es que en Japón, **Game Gear** tiene varios modelos de colores y con cada uno hacen un pack especial. Por ejemplo, la **GG roja** se vende junto al juego de **«Magic Knight Rayearth»** y la **GG negra** junto al **«Puyo Puyo 2»**.



Saturn apuesta por lo tradicional ¿Sí o no?

Como era de esperar, para **Saturn** ha aparecido otro juego estilo "versus" cuyo nombre es **«Ninku: Tsuyoki Na Yatsura no Dai Gekitotsu»**. Dispone de 8 luchadores y sigue la estructura del **«Dragon Ball Z Shin Butou Den»** de Saturn, aunque los personajes son más grandes y los golpes son devastadores. Tiene una serie de súper ataques que dependen de una segunda barra de energía que, además de espectaculares, son, a veces, ridículos (algunos conllevan a situaciones extremas que te dejan sin ropa, porque incluso **los calzoncillos** pueden ser un buen arma).

Estilo 3D, la marca de PlayStation

PlayStation sacó al mercado el 22 de Diciembre (aprovechando el tirón de las Navidades) un compacto cuyo título es **«Ninku»** a secas. El juego se mueve en una panorámica 3D al estilo del **«Ultimate Battle 22»** de **Dragon Ball**, pero además añade una serie de secuencias animadas a los ataques especiales que dotan al juego de un mayor atractivo.

OTAKU MANGA

Otra manera de hacer guias de videojuegos

Diferentes, completas, originales...

Los nipones gozan de una guías de videojuegos realmente alucinantes. Son libros explicativos con muchas fotos y pantallas de los juegos en cuestión adornadas con dibujos japoneses, mangas y tiras cómicas por aquí y por allá, a lo que se le une lo curioso de sus caracteres, obteniendo un resultado de lo más visto.

Hay libros de este estilo de prácticamente todos los juegos medianamente buenos que existen. Por poner un ejemplo, hay un libro de estos por cada juego de **«Dragon Ball Z»**. Aquí veréis unas imágenes de un par de páginas de las guías que pertenecen a los juegos de Nintendo 8 bits.

Otro ejemplo es un libro sobre **«Virtua Fighter»** de **Sega Saturn**, editado por **Shueisha** hace un par de años. En lugar de poner fichas de los personajes que aparecen en el juego, ponen curiosos mangas que narran algunas de sus aventuras. Luego, junto a los golpes especiales añaden algunas tiras cómicas que bromean sobre cierto tipo de ataques.

Además de estos despliegues, las guías suelen llevar **posters**, **pegatinas, tarjetas** y una cantidad de curiosidades que a muchos nos gustaría tener.

Un auténtico lujo reservado, desgraciadamente, sólo para japoneses.

Novedades Manga

Los últimos mangas sobre videojuegos ya están en las tiendas de importación

Tres nuevos títulos han llegado a las tiendas de importación de mangas. Alguno de ellos no tiene el más mínimo desperdicio.

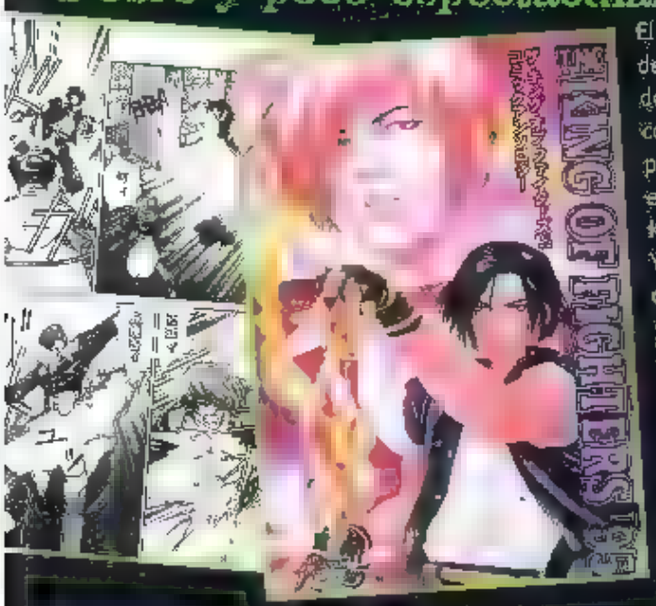
"Vampire Hunter Vol. 2" Buenas historias, buenos dibujos

Es el segundo tomo aparecido este año sobre el más oscuro de los juegos de **Capcom**. Sin duda bastante mejor que el de **«K.O.F.'95»**, perteneciente a la misma editorial.

Consta de **cuatro ilustraciones a color y 14 historias** con los argumentos más irónicos provenientes de la mano de mangakas realmente buenos.

Puntuación: 8.

"King of Fighters 95" Pobre y poco espectacular



El tomo tiene un total de **18 historias** cortas de las cuales 12 cogen como tema principal el enfrentamiento entre Kyo Kusanagi y Iori Yagami. La verdad es que llega a cansar por ser demasiado repetitivo. Tan sólo tiene 2 ilustraciones a color (es el tomo que menos tiene).

Puntuación: 5.

"Street Fighter Zero" El absurdo llega con Ryu, Ken y Chun Li

Otro tomo recopilatorio de historias de S.F., esta vez bajo la extensión **"Zero"** (o "Alpha"). Pertenece al sello **"Shounen oh Comics"**. Tiene **8 magníficas ilustraciones a color y 13 historias**, la mayoría con un guión absurdo e hilarante. Intentad imaginad esto: Ryu, Ken y Chun Li son tres estudiantes que van de excursión cuando de pronto son asaltados por una banda de matos con forma de grajos y que están bajo las órdenes del malvado Vega. Los 3 niños aparecen de pronto con trajes de combate y pelean con su súper-robot "SODOM". Un auténtico episodio de Bioman adaptado a Street Fighter Zero.

Puntuación: 7.

Y esto ha sido todo. Nos veremos (mejor dicho, nos leeremos) el próximo mes. Matta Raigetsu!!

El Gran Maestro de las Artes Parciales

OTAKU MANGA

Ya ha pasado casi un mes desde que tuvo lugar en Barcelona la 14ª edición del Salón Internacional del Cómic y aún resuenan sus ecos pues en allí se presentaron un montón de auténticas maravillas relacionadas con todos los aspectos del manga. Para los que no tuvieron la oportunidad de asistir a esta feria, os mostramos las que fueron las novedades más interesantes.

XIV Salón Internacional del Cómic

En Barcelona se habló en japonés

El Salón del Cómic volvió a ser un éxito tanto para sus organizadores (FICOMIC) como para casi todos aquellos que tuvieran la oportunidad de montar allí su stand. Eso sí, como siempre, uno acabó harto de pisar y de ser pisado por los **trillones de otakus** que allí se congregaron con la intención de gastarse los ahorros de todo el año.

En la muestra hubo montones de sorpresas y apariciones estelares, algunas de las cuales vamos a contaros en estas páginas, pero entre las destacamos aquí la curiosa presencia de las chicas **"Sailor Moon"**, que muy al estilo de las fiestas de manga nipona dieron un toque de alegría al salón, y la de **Nacho Fernández** y **Álvaro López**, los creadores de **"Dragon Fall"**. Nacho se prestó "amablemente" (espero que se le hayan pasado los dolores) a dibujarnos a **un auténtico otaku para nuestra sección**, que podéis ver en esta misma página(gracias de nuevo, Nacho).

Pero pasemos ya sin más dilación a ver cuáles fueron las novedades más interesantes que allí se presentaron y que llamaron más la atención de los aficionados a los videojuegos.

Se pudo encontrar de todo, incluso lo inesperado

Sailor Moon S Super S

Tarjetas para todos los gustos

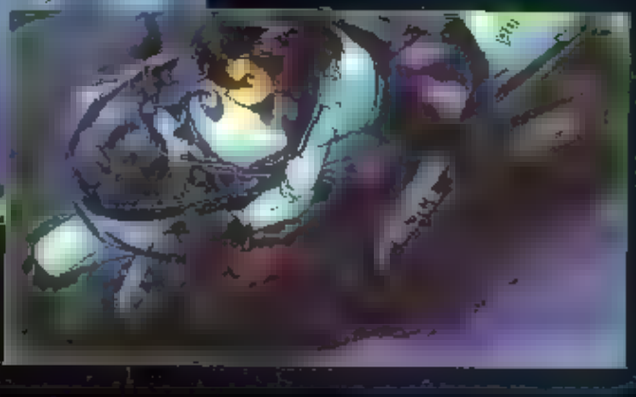
Lo cierto es que había montones de cosas que nadie esperaba. En lo que respecta a tarjetas, por ejemplo **Hondoraku** ofreció colecciones (en su mayoría inéditas) de **"Street Fighter Animated Movie"** y **"Final Fantasy VI"**. Por otros stands se dejaron ver nuevas colecciones de **"Dragon Ball"** y **"Sailor Moon S Super S"** (la cuarta parte de Sailor Moon).

"Final Fantasy VI"

"Street Fighter Animated Movie"

El vídeo y las ovas también sorprendieron

En vídeo, el stand de **Manga Vídeo/Cartoonia/Pioneer** ofreció los dos primeros episodios de **"¡Estás arrestado!"** (que coincide con la publicación del manga por parte de Norma Editorial), **"Urotsukidôji IV: Episodio 1"**, una nueva entrega de la interminable saga demoníaco-sexual para adultos. Por supuesto, relinchaban los televisores con episodios de **Dragon Ball GT**, los largometrajes de **Sailor Moon** y el **16º OVA de Dragon Ball Z ("Ryuken!! Bakuhatsu Gokuh Ga Yarareba Darega Yara")**.



Los vídeos también tuvieron su espacio en el salón. "Estás Arrestado" fue una de las estrellas de Manga Vídeo.

Los Stands

Los dos últimos años han servido de referencia a todos aquellos que montan stands (pequeñas tiendas/expositores) a quienes cada vez concretan más el tipo de producto a presentar en el salón. Mientras el año pasado todo el mundo traía **montones de títulos manga junto a merchandising variado**, este año unos se han especializado en **CDs**, otros en **figuras y posters**, otros en **cintas de vídeo y tarjetas**... He aquí un repaso de los principales stands que estuvieron en el salón y veamos lo que ofrecieron:

ESTUDIO INU-RENRAKU: De nuevo este stand ha estado de los más visitados, debido a la gran cantidad de merchandising de última moda, como **los fantásticos posters de Dragon Ball GT**. Obviamente, tenían muchas más cosas, pero Gokuh siempre será Gokuh.

CONTINUAR COMICS: Este stand fue uno de los más grandes del salón y ofrecía de todo un poco, aunque lo más destacable eran las **maquetas de anime y el extenso repertorio de CDs de anime**. Los asistentes pudimos disfrutar también de unos nostálgicos episodios de **Mazinger Z** (¡Snif!).

COMIC ALDEA: Ofrecían todo tipo de productos de merchandising. Entre ellos destacaron unos maravillosos **pins de Ranma** que más de uno querría para sí. Por lo demás nada nuevo.

HOLLYWOOD: En este stand nos topamos con una gran cantidad de productos relacionados con **Saint Seiya** (manga más conocido por **"Caballeros del zodíaco"**), tales como **posters, muñecos super-deformed, miniaturas de cada caballero, tarjetas** (unas colecciones bastante difíciles de conseguir), e incluso los tan buscados **cortometrajes** (OVAs) 1, 2 y 4. También tenían a la venta el penúltimo OVA de **Dragon Ball Z**.

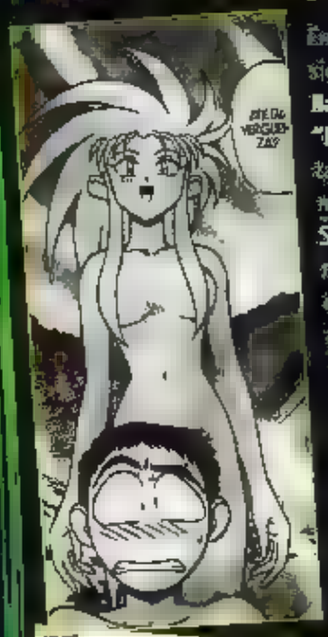
OTAKU MANGA

HOKUSAI: Aquí pudimos encontrar todas las cosas básicas de una buena tienda de manga: **Cds, tarjetas, maquetas, figuras, revistas japonesas, libros de ilustraciones...** Tal vez podamos destacar los buenos precios (en comparación con otros stands del estilo) y la puesta en venta de unos preciados "cels" (acetatos originales de series de anime) pertenecientes de **Dragon Ball Z, D.N.A.2, Sailor Moon...**

CHUNICHI COMICS: Si alguien tenía en mente adornar su habitación con **posters** aquí podía hacer su sueño realidad, porque **los había de todas las series, de todos los tamaños y de todos los precios.** También había todo tipo de **figuras Dragon Ball**, lo de siempre.

HONDORAKU: Sin duda alguna, el más alucinante de todo el salón. Se trata de un stand montado por una cadena de tiendas japonesas de manga de segunda mano que, además de presentar vitrinas con **CDs de animé originales** (casi todos los que ruedan por nuestro país son copias chinas del sello discográfico "SN Records"), vendían **sus títulos de manga a precios increíbles** (sobre las 500 pts). También destacaba porque más de la mitad del stand había sido convertido en **una librería** con un pasillo central al que la gente accedía para buscar abiertamente lo que deseaba. Por último comentaros que esta cadena de tiendas japonesas va a instalarse en nuestro país, ofreciendo por fin al otaku español un montón de productos a un precio razonable.

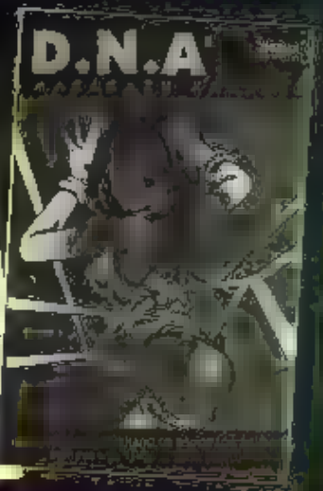
El manga: el auténtico protagonista



En cuanto al manga se refiere, **Planeta-deAgostini** lanzó los siguientes títulos: **"Tenchi Muyo", "La escolta del Sultán", "Tokyo Babilon", "Alis 12", el especial Shonen Magazine dedicado a "Doctor Koh"/"Hello!!"** y por último algo que cualquiera habría tachado de imposible de aparecer en el mercado español, ni más ni menos que **"El pequeño Shinosuke" (originalmente "Crayon Shin Chan")**, un manga tan popular en Japón como el mismísimo **Doraemon** que mediante tiras cómicas relata los curiosos hechos cotidianos de un niño llamado Shinosuke. Pese a su "esmirriado" dibujo, es muy recomendable.

Por su parte, **Norma** sacó a la venta los tres títulos prometidos: **"D.N.A.2"** (que rompió récords de ventas), **"Están Arrestado!"** y **"Cammy X"** (manga erótica que no guarda relación alguna con el personaje de Capcom pese al dibujo de la portada).

En cuanto al **manga japonés**, hubo algún "estilo" que iba buscando **el tomo 43 de Dragon Ball**. ¡Dragon Ball acabó de dibujarse hace tiempo y lo último está recopilado en el 42! Supongo que casi todos lo sabéis ya, pero como siempre hay alguno que no se entera.



Los fanzines crecen en calidad

En plan de revistas/fanzines, el estudio **Inu** sacó para el salón el número 9 de **"Kame"** (con artículos de **Dragon Ball GT** y un extenso dossier sobre **Yuzo Takada**) aunque el auténtico triunfador del salón fue **Miguel Angel Martín** con el número 6 de **"Nippon"**, un fanzine que está dando guerra desde hace ya unos meses y que ahora a dado un giro increíble en cuanto a maquetación, calidad de papel y noticias se refiere. En este número podemos encontrar **un comentario de los episodios 1 al 7 de Dragon Ball GT**, así como el artículo primicia de **"Tobal nº1"**, el juego de lucha 3D de **Square Soft** con diseños de **Akira Toriyama**. Ambas revistas podreis encontrarlas en librerías especializadas de manga.

Dragon Ball

Hasta que la muerte nos separe

Sigue siendo la gran estrella de siempre. Sin duda, Gokuh y sus amigos son los personajes que dan lugar a más productos de todo tipo: tarjetas, vídeos, posters... Y esta edición del Salón del Cómic fue una nueva ocasión para comprobarlo.

Las primeras colecciones de tarjetas y cromos de Dragon Ball GT han llegado a nuestro país. Entre ellas destaca Cardass Station, de la que te ofrecemos una cuantas tarjetas.

Colecciones de tarjetas

Por fin se dejan ver **las primeras colecciones de tarjetas basadas en Dragon Ball GT!** Por una parte tenemos la colección de **Cardass Station** (que corresponderá a la entrega número 26, aunque oficialmente ha sido bautizada como colección 1ª por pertenecer a "GT") y en ella tenemos ilustraciones pertenecientes a los **4 primeros episodios de la serie.**

Precisamente de estos episodios ha surgido también la **"P.P. Card"** parte 30. Por último, comentar que ha salido una colección paralela de P.P.Card llamada **"Memorial"** que recoge todas tarjetas pertenecientes a las entregas 13, 14 y 15. Recomendada para coleccionistas y los nostálgicos de Gokuh en su lucha contra Freezer.

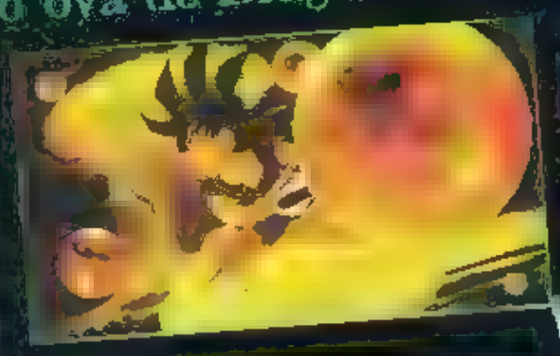
Los protas de Dragon Ball GT

Tras unos cuantos episodios emitidos de **Dragon Ball GT** ya podemos decir con certeza quienes la protagonizan:

- **Songokuh:** Es el Gokuh de Siempre, pero al haber rejuvenecido ha perdido casi todo su poder. Ahora sólo puede convertirse en Super Saiya nivel 1 y usar una teleportación de metro. Además, ha vuelto a su ingenuidad.
- **Pan:** La nieta de Gokuh, de quien ha heredado la fuerza. No es nada del otro mundo, pero es el toque femenino y todos estamos esperando a que se convierta de una vez en Super Saiya.
- **Tranks:** El hijo de Bulma, que se había convertido en el director de la Capsule Corporation, se enreda en esta nueva aventura con el fin de acabar con su aburrida vida de ejecutivo-playboy. Da la impresión de que nunca había entrenado.
- **Giru:** En los primeros episodios se estropea la nave en la que viajaban buscando las bolas de dragón y acaban estrellándose en un planeta extraño en el que encuentran a este ridículo robot. Entre la confusión organizada por el incidente, Giru se topa con el Dragón Radar y se lo traga. Pese a que Gokuh y Pan intentan sacárselo, es imposible. Para su sorpresa, el robot ha asimilado la tecnología del radar y ahora está capacitado para detectar las bolas de dragón por toda la galaxia. Debido a los múltiples garabatos que le provoca Gokuh y Pan, únicamente obedece a Tranks.

Un nuevo ova de Dragon Ball

Shueisha estrenó el pasado 2 de marzo el 17º film de Dragon Ball: **"Saikyoo e no michi"** ("El camino a lo más importante"), una aventura con un guión alternativo basado en **el primer enfrentamiento de Songokuh con la brigada Red Ribbon.**



Aquí encontraremos pequeños cambios que darán un vuelco a la historia original, como es el hecho de que el androide "Super 3" muere al explotar la bomba que el Dr. Gero le había colocado en el corazón.

Además de contar con un buen guión (cosa que se empezaba a echar en falta en Dragon Ball), la animación ha sido dotada de los mayores avances tecnológicos. Imaginad cómo se lo han montado los señores de Shueisha que han invertido un total de **1.000 millones de yens** en la realización del film. De todo esto podemos deducir que con sus 80 minutos de duración, "Dragon Ball Saikyoo no michi" va a ser el escalafón final en el relanzamiento de Songokuh.

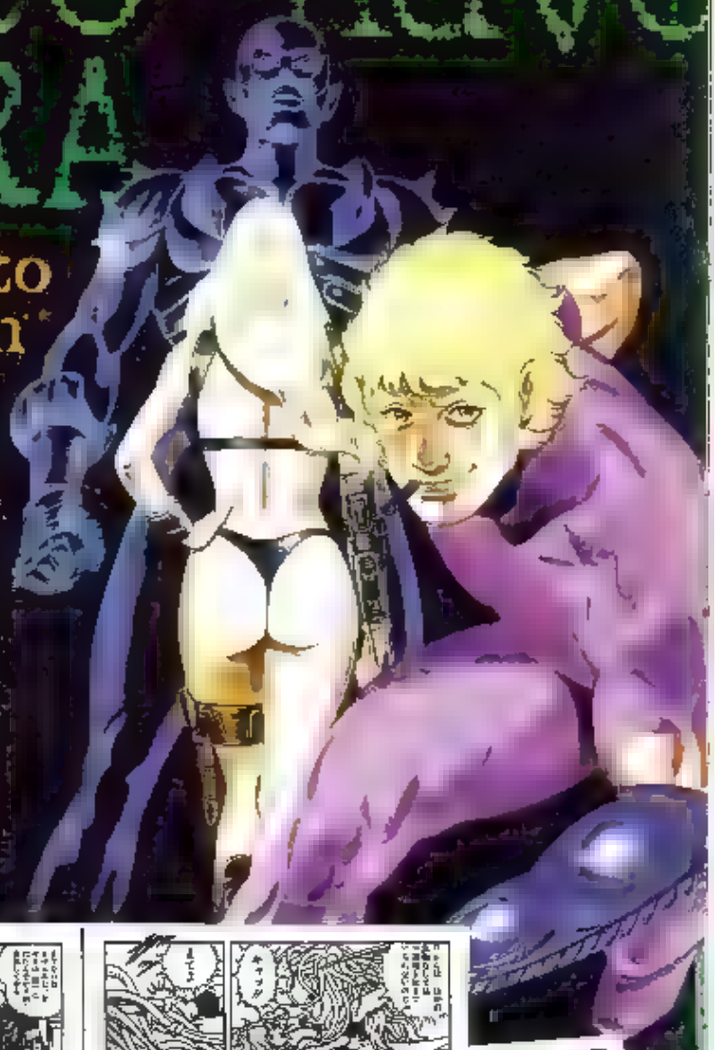
Por *El Gran Maestro de las Artes Parciales*

OTAKU MANGA

Space Adve COBRA

Takara traslada el mito a la nueva generación

Hace unos años Antena3 nos ofreció una serie de animé llamada "Super Agente Cobra". Ahora, los entendidos del manga la llaman por su nombre original, "Space Adventure Cobra", y la noticia es que este personaje va a aparecer proximamente en un juego para PlayStation y Saturn.



"Cobra" es originalmente un manga creado por Buichi Terasawa. Nada más aparecer en el mercado gozó de un increíble éxito que la compañía Tokyo Movie Shinsha aprovechó para lanzar un film de animé que vio la luz en Julio de 1982 (ya ha llovido). Ese mismo año se estrenó una serie de TV que se prolongó a lo largo de 31 capítulos.

Es esta última versión de animé la que Antena3 ofreció en 2 ocasiones. El film, con 99 minutos aproximados de duración, también ha sido editado en nuestro país por Manga Video.

nture

El argumento original

Cobra es un pirata espacial que durante años ha burlado los controles de la Federación de Justicia de las Galaxias Unidas quien ha puesto precio a su cabeza. Un buen día se topa con una caza-recompensas llamada Jane Flower, quien se enamora de nuestro amigo y le pide que la ayude a rescatar a Catherin, una de sus dos hermanas mellizas. Cobra acepta, pero se topa con Lord Necron, líder de La Hermandad Galáctica. Este personaje derrota a Cobra y mediante control mental, hace que Jane muera a manos de su hermana.

Dominio, la otra hermana de Jane, le cuenta a nuestro héroe que las tres son hijas de la reina de un planeta llamado Mirus que es en realidad un planeta artificial regido por una computadora que únicamente obedece las órdenes de la reina. Un desastre deja como únicas supervivientes del planeta a las 3 hermanas. Lord Necron había logrado controlar los pensamientos de Catherin y pensaba utilizarla para controlar Mirus y destruir así toda la galaxia. Cobra se enfrenta otra vez con las tropas de la Hermandad Galáctica, y esta vez es Dominic quien muere a manos del propio Necron, quien había convertido una de sus costillas en una gigantesca lanza que atraviesa el cuerpo de la chica.

Cobra escapa y va hacia el planeta Marus, donde se encuentra con Necron y la ahora reina Catherin. Cobra acaba con Necron usando la costilla con la que éste mató a Dominic.

Este es el argumento principal **del manga, el OAV y la serie de TV.** Obviamente se vio alterado en la versión televisiva, ya que en sus 31 episodios abarcó otras muchas historias secundarias. Todo un lujo para quienes tuvimos la ocasión de verla.

Cobra, the Psychogun

Este es el título de **un nuevo manga** basado en las aventuras de Cobra. Está realizado completamente por ordenador, habiéndose utilizado los más avanzados programas de generación de gráficos en 3D. Este manga tiene una increíble versión animada cuyo lanzamiento en Japón se produjo el pasado mes de marzo, fecha de esta reciente versión de donde parten los juegos para las consolas de 32 bits.

Por ahora se tienen pocos datos de esta producción animada, pero por el tiempo empleado en su realización podemos imaginar que debe ser una auténtica maravilla.

Los "hermanos" de Cobra

Buichi Terasawa es un autor que ha tocado todo tipo de temas. Empezó dibujando **mangas para chicas** o **Shojo Manga**, aunque la afición por realizar este estilo de cómic le duró aproximadamente un año. Una vez finalizada esta etapa y habiéndose adentrado en el **Shonen o mangas para chicos**, dibujó "Space Adventure Cobra" y otros títulos que podríamos considerar como los "hermanos" de Cobra:

"Midnight Eye Goku": Una obra con una ambientación thriller/ciberpunk que poco tiene que ver con las DragonBalls. A partir del manga se realizaron dos OAVs en 1989 que Manga Video ha puesto a la venta los meses Junio y Julio de este mismo año.

"Yawa Tengu Kabuto": Este es un manga ambientado en un Japón feudal alternativo adornado con seres legendarios de la mitología japonesa y complicada tecnología avanzada. Se realizó un OAV en el 1990 posterior a una serie de animé para TV que disfrutamos en Telecinco.

"Red Brand Takeru": Esta historia se basa en un antiguo héroe japonés llamado Yamato Takeru.

"Galaxian Nights": Es la más reciente de las obras de Terasawa. Se ha basado en "Las mil y una noches" "The Arabian Nights" para crear un entorno similar

Matta Ruigetsu!
Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

OTAKU MANGA

Cobra, the Psychogun (el videojuego)

Primero en Playstation, después en Saturn

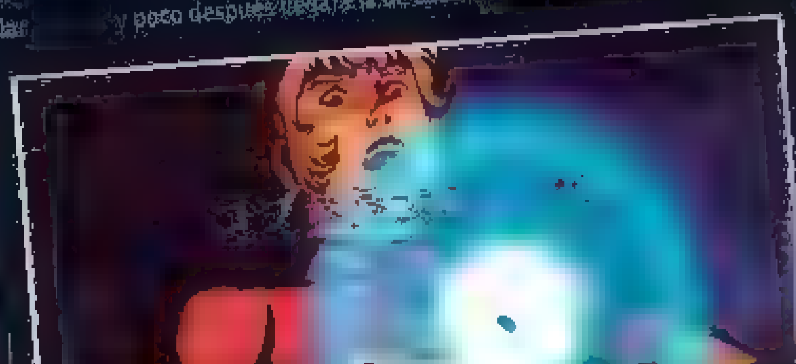
[illegible] famoso Cobra [illegible] video juegos. Sus andaduras son ya famosas en los ordenadores. Incluso hace unas semanas apareció la última versión de la serie para **Macintosh.** [illegible] es que el manga de Terasawa es muy popular en tierras niponas. [illegible] 32 bit de la mano de **Takara.**

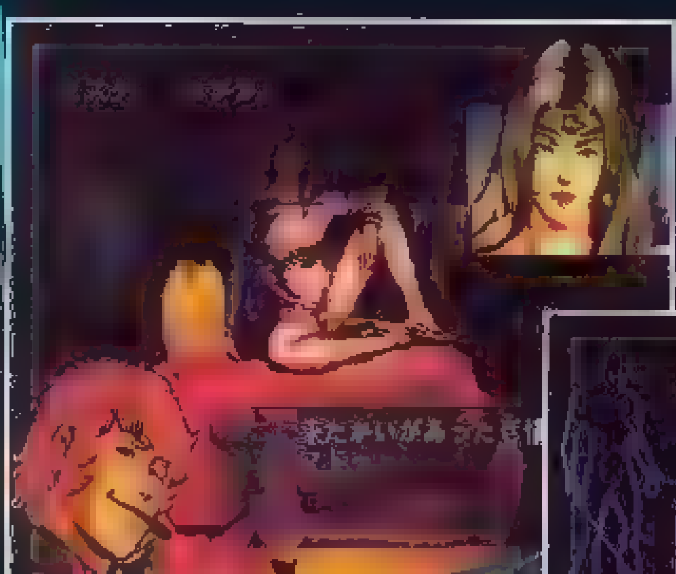
Ahora comienza una nueva etapa [illegible] desde su aparición [illegible] compañía muy identificada con estas consolas [illegible] en el mercado, (hay que recordar que Takara ha sido una compañía [illegible] conocida sobre todo por las conversiones de famosos títulos de SNK [illegible] PlayStation, cuando se destapó con las dos partes de **«Toshinden».** [illegible]

Ahora su apuesta es mucho más ambiciosa, en parte por enfrentarse a un personaje [illegible] que idolatrado en Japón, y en parte por [illegible] **«Cobra»** incluirá [illegible] juego [illegible] que llevará al jugador a enfrentarse [illegible] interesante mezcla de géneros [illegible] en las que [illegible] "estratégico" [illegible] obstáculos a toda [illegible] deberá pilotar un coche para [illegible] velocidad, todo ello envuelto en multitud de escenas que [illegible] personajes [illegible] el argumento a base de diálogos [illegible] Además, Takara ha confirmado la inclusión de [illegible] "intro" realizada mediante imágenes generadas por ordenador.

El juego constará de 20 niveles divididos en 5 secciones, a lo largo de los cuales el protagonista visitará Nueva York, donde se encontrará con su amigo Gypsy Doc, ayudará a una joven arqueóloga y contará con la cooperación del príncipe [illegible] Bold para exterminar a todos sus enemigos con su pistola láser.

Aunque el juego todavía se encuentra en desarrollo, todos [illegible] seguro su éxito. La primera en aparecer será la versión de PlayStation y poco después llegará la de Saturn.

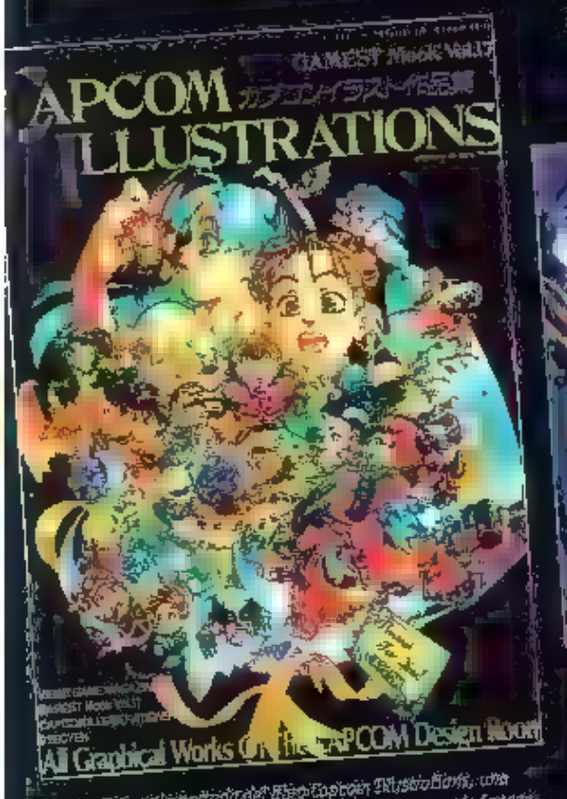




Takara ha asumido el reto de llevar a la nueva generación uno de los mitos del manga en Japón. Los primeros [illegible] resultan bastante prometedores.

OTAKU MANGA

Este mes El Gran Maestro de las Artes Parciales nos ha preparado una interesante selección de noticias relacionadas con el manga y con el animé. Hay un poco de todo y tanto los otakus reconocidos como quienes estén iniciándose en este mundillo encontrarán las últimas novedades que se han producido en el mercado nacional e internacional.

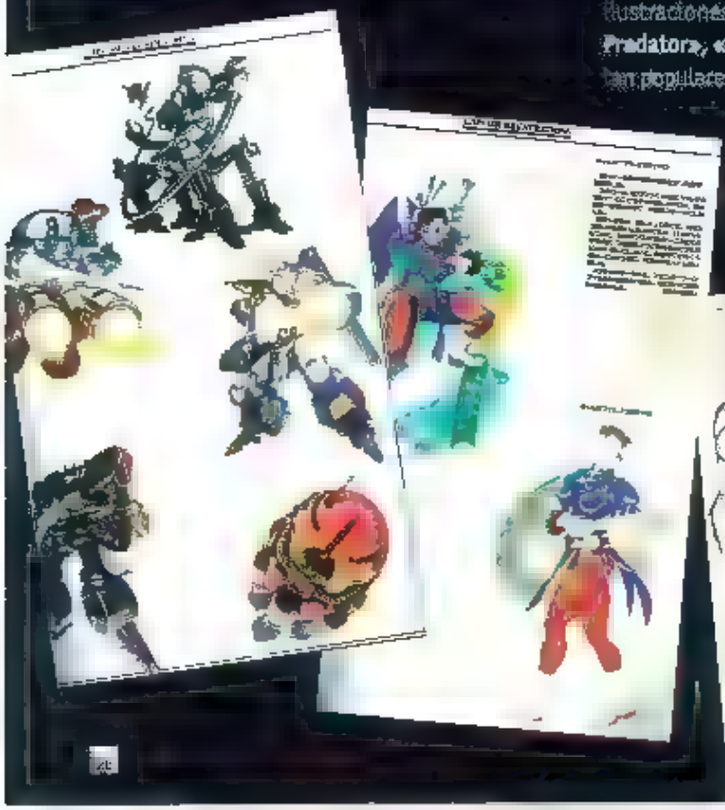


Esta es la portada del libro Capcom Illustrations, una recopilación de imágenes y bocetos de los juegos de Capcom que os dejarán realmente alucinados.

CAPCOM ILLUSTRATIONS
Un lujo asiático

He aquí uno de los libros de ilustraciones más esperados por los otakus del manga y los videojuegos. **Capcom Illustrations** es un magnífico libro recopilatorio que incluye bocetos e imágenes a página completa de los más famosos videojuegos de Capcom. Podemos encontrar ilustraciones de **«Final Fight»**, **«Vampire Hunter»**, **«Powered Gear»**, **«Ciberbots»**, **«Alien Vs. Predator»**, **«Street Fighter»** (desde su primera versión hasta «S.F. Alpha») y varios juegos no tan populares pero con imágenes igualmente espectaculares. Tiene un total de **160 páginas** (128 color y 32 en B/N) y su precio ronda las 4.700 pesetas (en Japón cuesta 2000 yens pero ya sabéis lo que suele transformar estos productos el cambio).

Podréis encontrarlo en tiendas especializadas en mangas de importación y os aseguro que es uno de los mejores y más completos libros de ilustraciones que jamás he visto. Realmente, merece la pena.



MANGAS DE OCASIÓN
Los precios se hacen más asequibles

Parece ser que el nivel de ventas de manga ha descendido con respecto al de el pasado año. Salvo **"Dragon Ball"**, **"Ranma"** y **"Bastard!!"**, (no hay quien pueda con ellos), el resto de títulos han empezado a sufrir un pequeño bajón. Y en cierto modo no es nada extraño si tenemos en cuenta el alto precio de los mismos.

Pero, afortunadamente, esta situación puede cambiar en algo pues recientemente se ha implantado un nuevo tipo de manga traído directamente de las tiendas japonesas: **el manga de ocasión.**

Los mangas de ocasión pertenecen a librerías que tratan con artículos de segunda mano y reservas de stock atrasado, que salen a precios de risa cuando son comprados en grandes cantidades. Cada tomo se son estupendamente al estar introducido en una funda hermética de plástico y teniendo en cuenta que el lector de manga japonés tiene una gran consideración con los tomos que luego va a revender, **el estado de los mismos es perfecto.**

En **Francia** llevan vendiendo estos mangas desde hace un año y ya es un sistema completamente instalado. En **España** se están dando los primeros pasos y en el pasado **Salón del Cómic** la cadena de tiendas **Hondouraku** ofreció esta posibilidad a los otakus. Los precios de estos mangas se sitúan entre las **200 y las 1500** pesetas (cuando normalmente rondan las 800/2500). Una opción interesante.

ADVANCE COMICS
Se pasa al manga

Advance Comics es el nombre de una **publicación-catálogo** que desde algunos años se sirve a las tiendas más importantes de cómic de todo el mundo. Su origen está en **USA** y entre sus páginas se podían encontrar los títulos de cómic más destacados del mercado americano, inglés e incluso algo del español (el Vibora, Kiss Comics, etc). Y digo que se podían encontrar porque recientemente han roto contrato con **Marvel** y **D.C.**, los dos sellos de cómic más importantes de la industria

Para suplantar la pérdida de estas editoriales, Advance Comics ha pactado con **las principales compañías de manga japonés.** De este modo, entre sus páginas podemos encontrar ahora **los más famosos títulos de manga en edición original** (Dragon Ball, Bastard!!, Ranma 1/2...), así como los que se van publicando en inglés. También venden **las películas de animé que se editan en los USA y maquetas de personajes del manga.**

Trata de conseguir este catálogo en vuestra tienda de manga habitual. Os lo recomiendo fervientemente porque casi todas las páginas que anuncian mangas tienen imágenes a color y comentarios (para los cuales deberéis aprender algo de inglés, que nunca viene mal). Además no es muy caro. Sólo hay dos inconvenientes. El primero es que hay que hacer los pedidos muy rápido porque el catálogo sale mensualmente y cambian los productos. El segundo es que los pedidos tardan en llegar unos tres meses. También podéis optar por no comprar nada y coleccionar el catálogo (que está "muy chulo").

2º SALON DEL MANGA, EL ANIME Y EL VIDEOJUEGO
Ya queda menos

FICOMIC, la empresa encargada de organizar el famoso Salón del Cómic, ha puesto fecha ya al **"2º Salón del Manga, el Anime y el Videojuego"**. El evento se celebrará los días **11 al 13 de Octubre** y tendrá lugar, como siempre, en la **Estación de Francia** (Barcelona).

Ya sabeis: ir gastar menos durante el verano y ya ahorrar pelas para el salón, que no sólo traerá lo más reciente del manga y el anime sino también todo lo referente a videojuegos!. Quedáis avisados.

OTAKU MANGA

NOVEDADES EN ANIME
Lanzamientos Manga Video

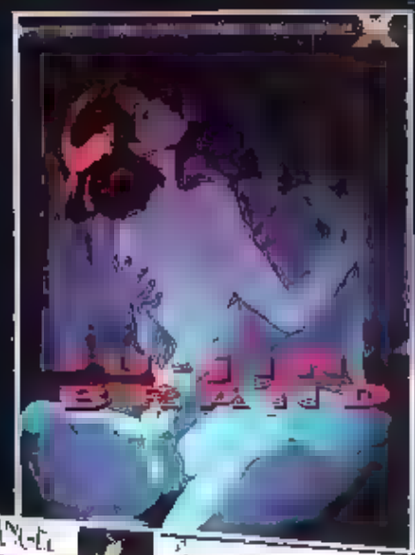
Estos han sido los lanzamientos de este último trimestre en el campo del animé efectuados por parte de Manga Vídeo.

● MIDNIGHT EYE GOKU: De Buichi Terasawa (ver número anterior de Hobby Consolas). La trama se sitúa en el año 2014 cuando el mundo se enfrenta a una cadena de asesinatos en serie. Goku Furinji es un detective privado al que le implantan un ordenador en el cerebro que le permite conectarse con todas las bases de datos del mundo. Con ésta y otras habilidades, intentará acabar con los terroristas a cualquier precio. Han aparecido dos entregas, la primera en el mes de Mayo y la segunda en Junio.

● YUYU HAKUSHO -Los invasores del Infierno-: Por fin podemos disfrutar de las aventuras de Yu Yu Hakusho (manga y animé de gran éxito en Japón). Posiblemente esta sea la serie que pueda sustituir en nuestro país al mismísimo Songokuh, aunque la pena es que sólo nos ofrezcan el film, porque la serie de TV es bastante mejor. Está a la venta desde el mes de Junio.

● 8 MAN AFTER: Tiempo atrás la ciudad de Japón era protegida de los criminales por un policía androide con súper poderes llamado 8 Man que ahora parece haber desaparecido sin dejar rastro. Aprovechando la ocasión, los más peligrosos criminales salen de su escondite causando estragos allá donde pisan. No, no es una copia de Robocop. De hecho, Robocop se realizó bastantes años después de la correspondiente versión manga de este título. Algunos reconocerán al protagonista de esta historia, ya que 8 Man cuenta con un juego para NeoGeo. El film salió a la venta en nuestro país el mes de Julio.

● U-JIN BRAND: He aquí el primer título de un nuevo sello de Manga Vídeo llamado "AnimeX" bajo el cual editarán únicamente animé erótico. "U-Jin Brand" es un film que contiene tres relatos cortos basados en mangas del popular dibujante U-Jin. Especial para salidillos. Se vende desde Junio.



● NEW ANGEL: Esta cinta, volumen 2 de "AnimeX", contiene los tres primeros OVAs basados en el más famoso título de U-Jin: "Angel" (recordemos que es publicada su versión manga en nuestro país por Norma Editorial). Si se busca animé erótico, ésto es de lo mejor que podemos encontrar. Salió a la venta en Julio.

● DRAGON PINK: Desde este mes de Agosto tenemos la tercera entrega de "AnimeX". "Dragon Pink" está basado en un manga de igual título dibujado por un tal Itoyoko para "Fujimi Comics". Es curioso el éxito que la versión animé ha obtenido entre el público español, ya que en Japón no pasa de ser de lo más corriente. Pues bueno.

Y hasta aquí llegan los últimos títulos ofrecidos por Manga Vídeo. Ya sé que son pocos para algo más de tres meses. Si vieseis cómo está la publicación de animé en Francia... ¡¡¡Publican cerca de 20 títulos de animé mensuales!!! Claro que allí hay varias editoriales. A ver si algún día.

Matta Raigetsu!!!
Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

OTAKU MANGA

King of Fighters

Ganando adeptos en todas las consolas y entre los otakus

"The King of Fighters" es una saga de videojuegos creada por SNK para la Neo Geo recreativa que vio la luz en el verano de 1994. El cartucho presentaba un nuevo modo de juego de peleas basado en combates entre grupos de 3 luchadores de otras sagas de SNK tan famosas como «Fatal Fury» y «Art of Fighting». Justamente un año después apareció «KOF'95» y ahora, seis meses después de la aparición de «KOF'96» en los salones recreativos, han sido editadas en Japón nuevas versiones para Neo Geo, PlayStation, Saturn y Game Boy. Todo esto está consiguiendo reforzar el éxito de este título en los salones, entre los usuarios de consolas y, ¡cómo no! entre los otakus, quienes también tienen a su disposición un montón de mangas y todo tipo de productos de merchandising.

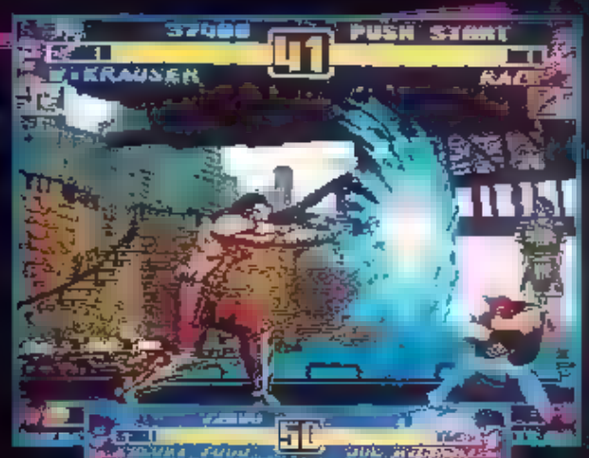
El "Rey de la lucha" va a por todas

En tierras niponas ya es posible disfrutar de nuevas versiones de «King Of Fighters» para diversas consolas, abriendo así su elevado número de adeptos. Neo Geo (con la versión '96), PlayStation, Saturn y Game Boy también luchan ya con el rey de SNK. ¿Tardaremos mucho en disfrutarlos en España?

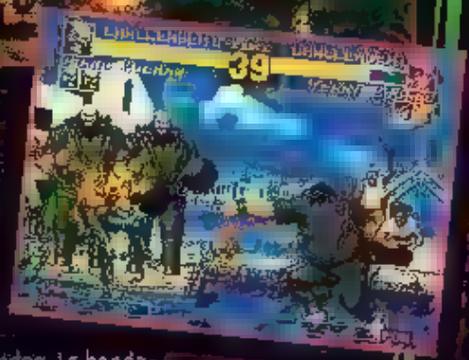
«King of Fighters'96» a punto de caramelo

Esta nueva versión para **Neo Geo** del genial **«KOF'96»** está totalmente reformada. Si habéis jugado a la recreativa ya habréis descubierto su novedades tanto gráficas como de jugabilidad.

Además de la inclusión de nuevos personajes, se ofrece la posibilidad de realizar cuatro ataques **"super"** por luchador. La espectacularidad sigue siendo la premisa básica de un juego que nunca deja de sorprender a sus seguidores.



Estas dos imágenes corresponden a la versión para Neo Geo de «King of Fighters 96». Como veís, el espectáculo parece estar completamente garantizado.



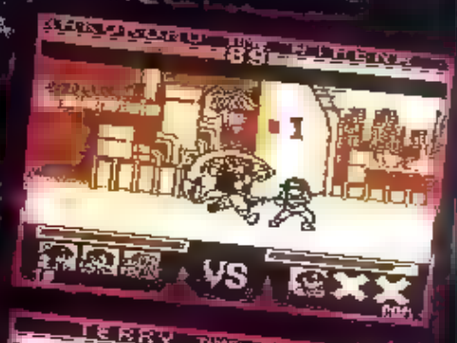
Versiones de 32 bits, casi, casi como el original

La versión más parecida a la recreativa es sin duda la de **Saturn.** Como ya os contamos hace unos meses el cartucho diseñado por **SNK** especialmente para la ocasión libera de las pesadas cargas, acudiendo a los combates en menos de 4 segundos. La banda sonora es exactamente la misma que en la recreativa y al haber sido reprogramado por el mismo equipo que la versión original, la jugabilidad permanece intacta.

Por su parte, la versión **PSX** –la que veis en estas pantallas– tiene algunas diferencias con respecto a **Saturn** y **Neo Geo.** Una de ellas es la velocidad, mayor que en la recreativa, y otra es que le han añadido más y mejores combos. La última diferencia, la mala, es que las cargas son muy pesadas, casi tanto como las de **Neo Geo CD.** Para ser el primer juego de **SNK** para **PSX**, está bastante bien.

...y también en portátil

Últimamente **Game Boy** nos está sorprendiendo con fantásticos juegos de lucha, la mayoría de ellos versiones de famosos arcades realizadas por **Takara** a base de de personaje cabezones. Ya pudimos disfrutar de **«Samurai Shodown», «Fatal Fury 2», «World Heroes Jet»** o **«Tostinder»**. Pues bien, ahora le toca el turno a **«KOF'95»**. Las diferencias son, lógicamente, muchas, pero la principal es que se han eliminado ocho luchadores según las votaciones realizadas entre los lectores de varias revistas de **Neo Geo** japonesas. Además de los enemigos finales originales se ha añadido uno extra, la mismísima **Nakaruru** salida directamente de **«Samurai Shodown 3»**. La música está muy conseguida, la jugabilidad es altísima y los movimientos, combos y super ataques son tan increíbles como en la recreativa.



OTAKU MANGA

«King of Fighters», una saga en alza. Tarjetas, Cd's de audio, mangas... nada escapa a su poder

Como todo videojuego de éxito, «KOF» cuenta con gran cantidad de productos de merchandising basados en sus personajes: mangas, figuras, posters, calendarios, libros, CD's... así que era de esperar que le dedicáramos un "Otaku manga" especial a los variados productos que han surgido de esta genial saga de SNK. Tomad buena nota, porque es posible que encontréis algo de lo que aquí se cita en el próximo "Salón del manga, anime y videojuego"

Tarjetas

Hasta ahora hay cuatro colecciones. Las dos primeras están basadas en **«KOF´ 94»** y **«KOF´ 95»** y llegaron a nuestro país hace algún tiempo. Las segundas nunca llegaron y es difícil que lo hagan, pese a contar con buenísimas ilustraciones.

Estas dos tarjetas corresponden a una de las colecciones que salió en España: «King of Fighters 94»

CD's de audio

Por el momento también hay cuatro. El primero es **"King of Fighters 94"** que contiene música original del juego de **Neo Geo**. El segundo es **"The KOF'94: Arrange Sound Track"**, con las pistas de audio de **Neo Geo CD** más una pista especial para la ocasión. El tercero es **"KOF'95"** con la música original y por último **"KOF'95: Song of Fighters"** en el que se han remezclado las músicas originales e incluso puesto voces.

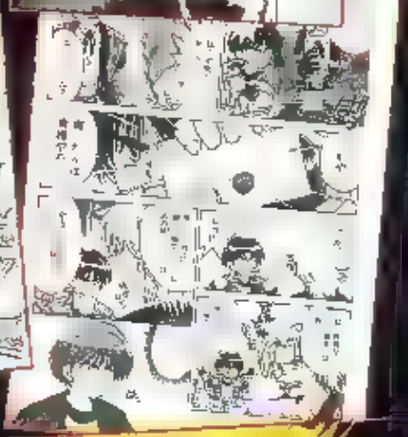
Figuras

Debido a la popularidad de la que ya gozaban los personajes provenientes de otras sagas de **SNK**, la compañía no se lo pensó dos veces a la hora de sacar figuras varias. Aquí las tenéis.

Aquí podéis ver las reproducciones de algunos personajes de la saga «King of Fighters», entre ellos, Goro Daimon, Kyo Kusanagi o Benimaru Nikaido.

Lucha, erotismo y humor, una constante en los mangas

Hasta ahora hemos podido encontrar once volúmenes recopilatorios, lo cual está bastante bien si pensamos que aquí no llega casi nada y si llega es de rebote



"The Fate of Fighters '94 Cómics"

Con este nombre tan simple se ha bautizado un tomo de aventuras cortas lanzado por la editorial **Futubasha** bajo su sello de **Action Comics**. Contiene siete historias con argumentos bastante buenos de dibujantes ya conocidos entre los mangas sobre videojuegos de lucha. Le daría una nota de **7**.

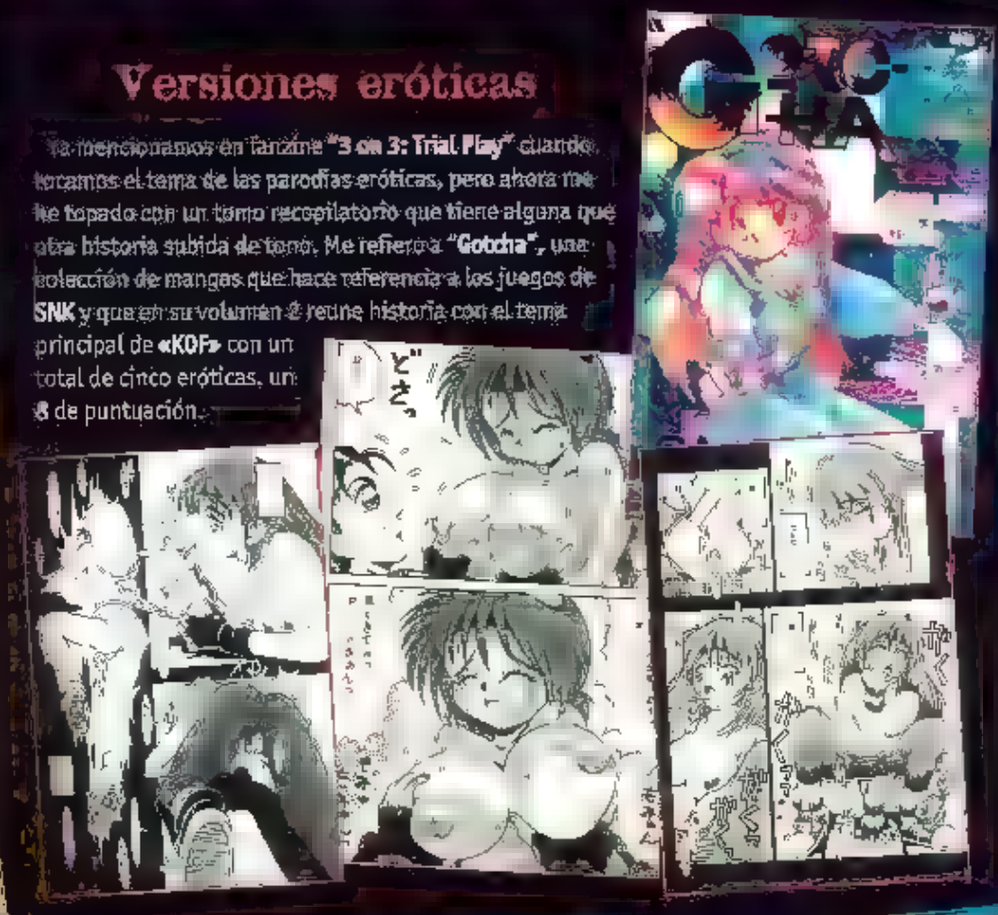
The King of Fighters Comic Anthology

Hay dos volúmenes conocidos hasta la fecha, el primero dedicado a la versión del **94** y el segundo a la del **95**. Han sido publicados por **GM Gamest Comics**. El tomo del '94 tiene 17 historias, la mayoría en plan satírico, con un dibujo aceptable y un total de seis ilustraciones (2 de ellas a color). Supera al tomo del 95. Le pondría una nota de **7**.

OTAKU MANGA

Versiones eróticas

Ya mencionamos en fanzine **"3 on 3: Trial Play"** cuando tocamos el tema de las parodias eróticas, pero ahora me he topado con un tomo recopilatorio que tiene alguna que otra historia subida de tono. Me refiero a **"Gotcha"**, una colección de mangas que hace referencia a los juegos de **SNK** y que en su volumen 2 reune historia con el tema principal de **«KOF»** con un total de cinco eróticas, un 8 de puntuación.



Tiras cómicas

Existen dos tomos editados por **GM Garnest Comics** en su línea **You Koma Manga Kotteiban.** Estas tiras de chistes están dibujadas por mangakas variados y son bastante buenas como para que con sólo ver los dibujos y conocer el juego entendáis las gracias.

También se han editado dos tomos recopilatorios por parte de **Shounen Oh Comics** con la curiosidad de que la mayoría de las tiras las dibujan aficionados a los videojuegos que, aunque no tienen mucha idea de hacer trazos, sí conocen los fallos y curiosidades del juego, le daría un **6**.

"NeoGeo Gals Anthology"

Esta es una colección sobre chicas **Neo Geo** que hasta ahora ha visto la luz en tres ocasiones. Aunque la temáticas principal sean las féminas de **SNK**, gran cantidad de historias están sacadas de sus apariciones en los distintos **«KOF»**. Le daremos un **8** de puntuación.

"The King of Fighters'94: Gaiden"

Es un magnífico manga del que han salido a la venta hasta ahora dos tomos recopilatorios. Su editorial es **GM Garnest Comics** y su autor es **Ryo Takamisaki**, un magnífico mangaka de trazo limpio y sencillo que ha sabido plasmar a la perfección el argumento original de **SNK**, finalizando la que para mí es la mejor obra manga basada en un juego de lucha. Lógicamente os la recomiendo a todos, no os arrepentiréis. Le daría un **9** de puntuación.

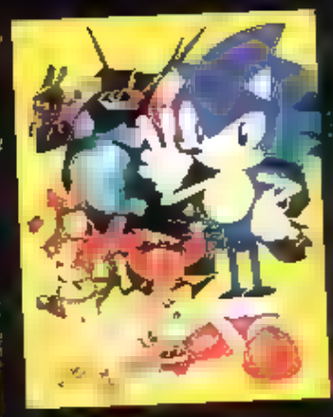
También hay novelas, manuales, guías de juegos... aunque por desgracia todo esto es prácticamente imposible de ver en España. Lo que sí podéis llegar a encontrar es unha revista de importación llamada **"NeoGeo Freak"** que tiene como tema principal todo lo que concierne al universo **Neo Geo** y en ella encontraréis curiosidades sobre cada cosa que sale a la venta de **«King of Fighters»**. Eso sí, sólo para **NeoAdictos**.

Matta Raigetsu!!!

Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

Novedades Anime

"Anime Super-Sonic-O"



Nuestro amigo **Sonic** ha pisado por fin el terreno del anime nipón. **Sega Enterprise** y el estudio de animación **Studio Pierrot** (conocido por series de la talla de **"Yu-Yu Hakusho"**) lanzaron el 21 de mayo la segunda **OVA** de la nueva serie **"Sonic The Hedgehog: Dr EggMan o Yatsukeru"**. Los títulos de los dos capítulos de 30 minutos disponibles hasta ahora son **"EggMan x Makae"** y **"Sonic Vs Metal Sonic"**. Esperemos que esta nueva versión animada del erizo más veloz de la Galaxia supere a su predecesora americana que pudimos ver hace un año en **Tele 5**.

"Variable Geo" Las chicas se hacen con el poder.

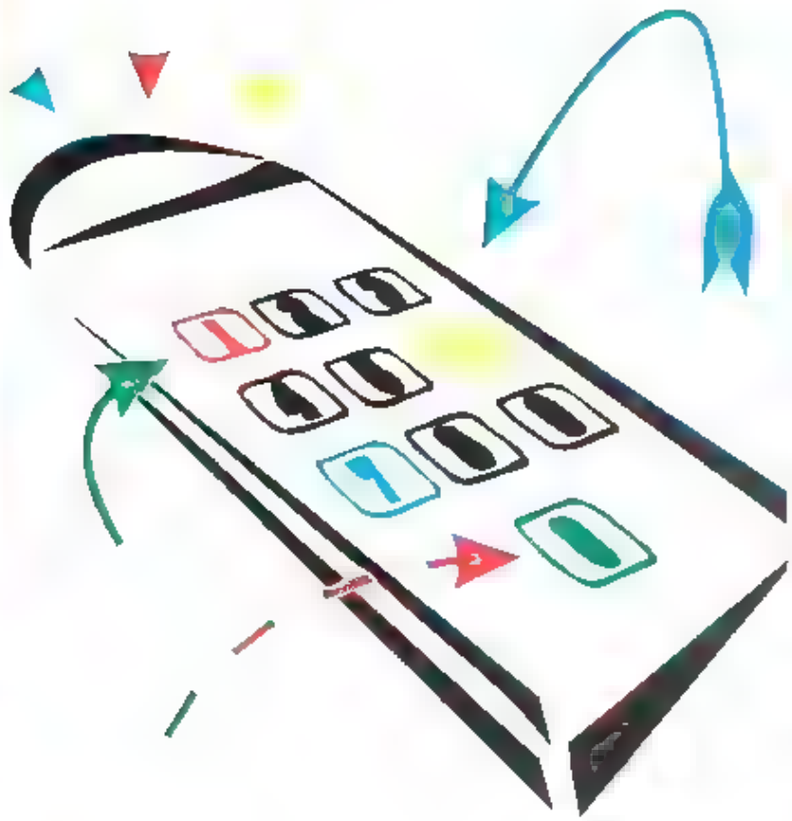
El pasado mes de junio salió a la venta en Japón la versión para **PlayStation** de un juego llamado **Variable Geo**. Se trata de un juego de lucha aparecida para **PC Engine** y **PC** que tiene la peculiaridad de que sólo muestra chicas imponentes en plantilla. Lo mejor, es que la finalización los combates, las chicas aparecen ligeritas de ropa, aunque la versión **PSX** ha sufrido un poquito de censura. El caso es que para apoyar las ventas de la versión **PSX**, el 29 de noviembre saldrá a la venta en Japón un primer **OVA** (probablemente erótico) dedicado a estas sensuales chicas. ¿Llegaremos a verlo aquí?

"8 Man" Antes que Terminator y Robocop

Con este sobrenombre, **Manga Video** ha definido el film de imagen real que salió el mes de agosto a la venta en nuestro país y que está basado en las aventuras del que fue el primer héroe humano cibernético de la historia: **"8 Man"**.

Alguno puede que le recordéis por un videojuego de **NeoGeo** aparecido hace ya algunos años y otros por la serie de anime que **Manga Video** ha editado durante agosto y septiembre bajo el nombre de **"8 Man After"**. Ahora podemos disfrutar de su versión en carne y hueso que no es ni mucho menos tan ridícula como la versión americana de **"El Puño de la Estrella del Norte"** (editada hace poco en España).

"...un teletexto interactivo con más de 1.000 páginas



Descubre nuestra nueva sección de informática y multimedia en la página 700

Tele 5

Teletexto interactivo de Tele 5

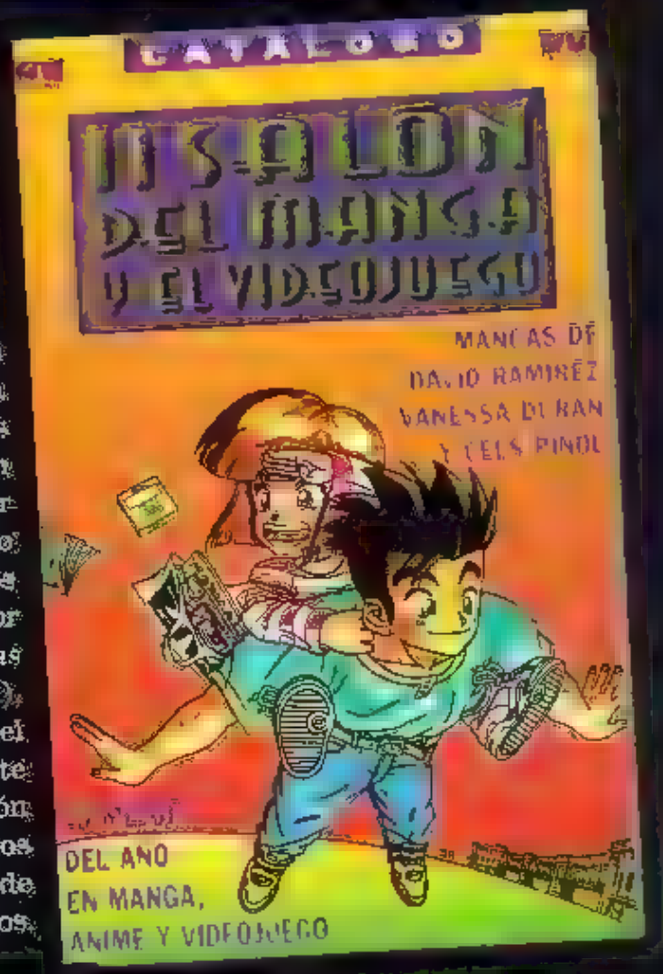
OTAKU MANGA

Locos por el manga

Estuvimos en el acontecimiento más importante del sector del manga en nuestro país.

EL PARAISO de los OTAKUS

Nada menos que 38.000 otakus consiguieron que esta nueva entrega del Salón -transcurrida los días 11, 12 y 13 de Octubre en Barcelona-, fuera todo un éxito. Pasando por alto que los organizadores cometieran el olvido imperdonable de no invitar a autores extranjeros (*y que hayan demostrado desconocer por completo la situación real del mercado de las revistas de videojuegos españolas*, vaya), el hecho es que el incondicional apoyo del público y el creciente interés que despierta este fenómeno en España convirtieron a esta edición en un acontecimiento único del que os iremos ofreciendo más información a lo largo de próximos números.



Los exhibidores

Los stands jugaron el papel más importante del salón y supusieron un auténtico reclamo para un público que cada vez busca cosas más raras, la mayoría de ellas relacionadas con Dragon Ball (¿qué pasará cuando Dragon Ball desaparezca definitivamente?).

De entre todos ellos destacamos los siguientes:

CONTINUARA: Esta tienda de Barcelona montó un stand tan grande como repleto de merchandising "dragonbolero". Eso sí, con muy poca originalidad de por medio.

OTAKULAND: Un stand con figuras de Totoro (en todo tipo de tamaños y colores), tarjetas y figuras de Dragon Ball Z/GT, una gran cantidad de material de videojuegos exóticos, pipones y un amplio repertorio de CD´s de anime. Por si fuese poco, vendían 2 artículos muy interesantes para los seguidores de SNK: la banda sonora de «The King of Fighters'96» y el libro recopilatorio "SNK Illustrations" (¡Muy fuerte!).

HOKUSAI: Mangas de primera y segunda mano y curiosidades varias de última hora. Aquellos que trataban de encontrar rarezas, pudieron hallar casi de todo. Un stand no apto para los muy fanáticos de Dragon Ball.

CHUNICHI COMICS: Pósters, figuras, maquetas y mangas (lo típico), pero en el que destacaba

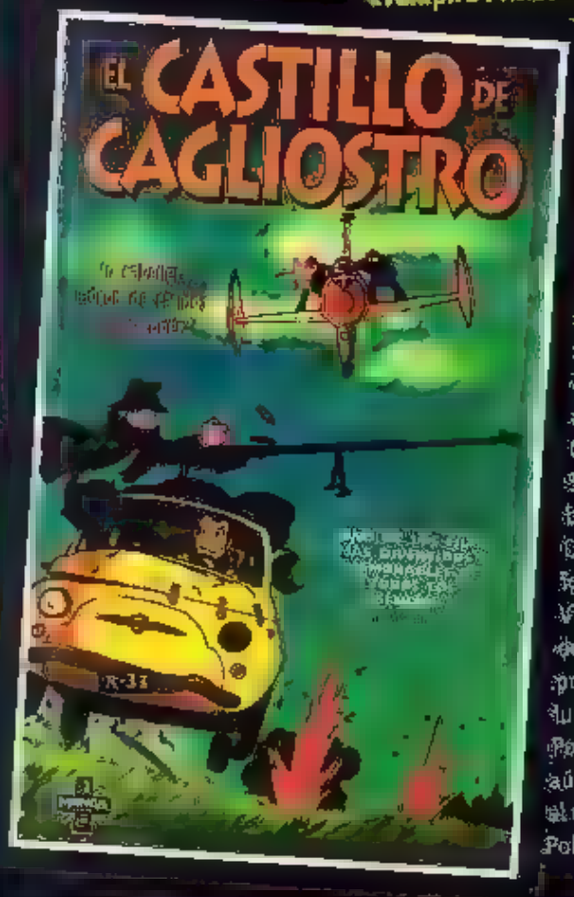
Lanzamientos en vídeo

Hubo 4 títulos de anime en el salón que todo gran otaku se vio "obligado" a comprar. Fueron estos:

«Ghost in the Shell»: Los otakus conocíamos ya su argumento, pues la versión manga fue publicada hace tiempo por Planeta-deAgostini bajo el nombre de "Patrulla Especial Ghost". Ahora podemos disfrutar de un film de animación con una técnica de dibujo impresionante y un argumento bastante más esclarecedor que la versión manga. «Ghost in the Shell» puede ser el lanzamiento de anime más importante del año. Ha sido editado por Manga Video.

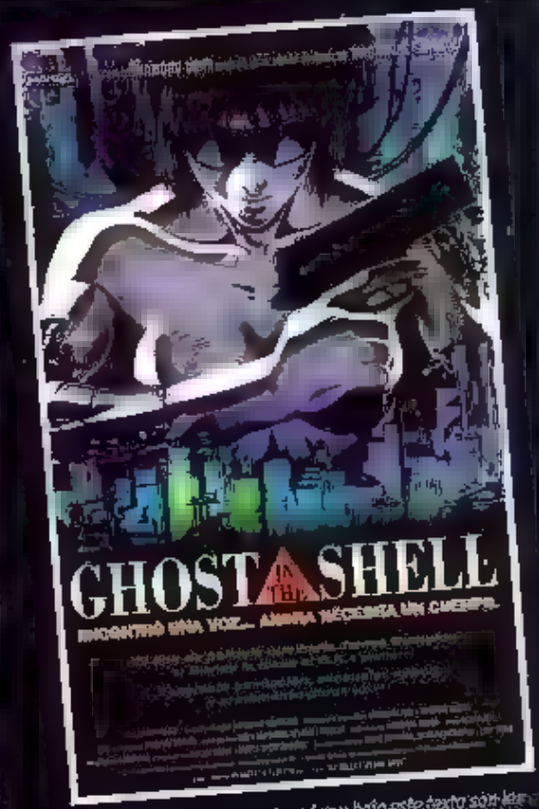
«El Castillo de Cagliostro»: A estas alturas quién no conoce a Lupin III, el mayor ladrón de todos los tiempos ha estrenado su versión de anime más divertida, a cargo del genial mangaka Hayao Miyazaki (autor de Nausicaa, Mi vecino Totoro, etc). Los nombres de los personajes se han mantenido como en la versión japonesa, aunque a Lupin le han llamado "Wolf" por problemas de derechos de autor. Ha sido editada por Manga Video.

«Vampire Princess Miyu»: Una magistral historia en torno a un mundo de tinieblas y vampiros. La protagonista es una joven medium que sigue la pista a los habitantes de las sombras. Todos esperamos el lanzamiento de su versión manga (de similar calidad), mientras disfrutamos de un film al gusto de los más "vampíricos". Editada por Manga Video.



«Fatal Fury, la Película»: ¡Por fin se ha estrenado una de las versiones animadas de "Fatal Fury! Se trata de la tercera entrega anime, el film por excelencia de Masami Obari (a quien debemos el aspecto de Mai Shiranui en la saga "K.O.F."). El guión es muy bueno y nos recuerda un poco al de "Los Caballeros del Zodíaco", pero el doblaje -al igual que les ocurre a los títulos de Manga Video-, es malo (deberían todos ir cambiando de estudio), ya que han omitido los nombres de prácticamente todos los súper ataques de los luchadores.

Por lo demás, fue impresionante verla (y más aún asistir a su estreno en la sala de vídeo). Es el primer film de anime puesto a la venta por Polygram. Buen comienzo.



Las dos películas que están sobre y bajo este texto son los dos lanzamientos más interesantes de vídeo de la temporada. Sin duda.

un pequeño libro de ilustraciones sobre «Virtua Fighter».

MANGA GAMES: El único stand con videojuegos de importación medianamente interesante. Todos pudimos disfrutar de los últimos lanzamientos de Saturn, PlayStation y Nintendo64.

ESTUDIO INU: Arrasaron con su último número de "Kame" y ofrecieron lo típico, mucho material de Songokuh y los últimos capítulos llegados a España de «Dragon Ball GT». También han lanzado un comic-book recopilatorio sobre el "Niñoteku" y el "Otaku Files" (muy gracioso, no os lo perdáis).

PLANETA-DeAGOSTINI: Pusieron a la venta los nuevos grandes lanzamientos de su editorial (resaltaremos el tomo de ilustraciones y el taller de manga de Akira Toriyama). Además ofrecieron una oferta irresistible: dos tomos por el precio de uno: 1.200 pelas.

NORMA COMICS: Norma puso a la venta su nueva plantilla de publicaciones, con gran éxito: hubo títulos que se agotaron por completo el primer día de venta.

MANGA VIDEO: Además de vender los últimos títulos bomba que han sacado, proyectaron en 3 televisores sus mejores películas. Por cierto, atentos a esta noticia de última hora: Manga Video pondrá a la venta el próximo mes la serie de anime televisivo "Street Fighter II V".

El mes que viene, más detalles.

OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

Dos hallazgos del Salón

Aunque en próximos números os seguiré hablando de algunas novedades que se presentaron en este Salón, merece la pena destacar un par de libros de ilustraciones basados en videojuegos que son dos auténticas maravillas:

VIRTUA FIGHTER MODEL 2 GRAPHICS: Este es un libro de ilustraciones especialmente recomendado para los amantes de «Virtua Fighter» en el que podrán encontrar unas imágenes completamente inéditas dibujadas por ordenador (tiene un total de 66 ilustraciones a todo color). Ha sido publicado por Tsuguhiko Kadokawa para la editorial Support. Su precio ronda las 5000 ptas.

SNK ILLUSTRATIONS: Tras el éxito del "Capcom Illustrations" la editorial Shinsheisha ha lanzado recientemente en Japón el libro que recopila todos los trabajos sobre los videojuegos de SNK. Las sagas «Art of Fighting», «Fatal Fury», «Samurai Shodown» y «King of Fighters» (hasta el '96) se han dado cita en el único libro de ilustraciones que ha logrado hacer sombra al "Capcom Illustrations". Aquellos que consiguieron hacerse con este último, que no se pierdan ahora lo nuevo de SNK (os puedo asegurar que estarán comprando lo mejor en material de ilustración). Su precio también se sitúa alrededor de las 5.000 pts.

Lo cierto es que fueron muchos los hallazgos y estrenos del salón, tantos que nos darán tema suficiente para el próximo Otaku Manga en el cual os mostraremos, además, las "pintas" de algunos aficionados que se disfrazaron de Sailor Moon y Dragon Ball imitando a los aficionados nipones. Hasta entonces,

Matta Raigetsu!!!

Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

OTAKU MANGA

Tras la "avanzadilla" del mes anterior os ofrecemos una relación de todo aquello que pudimos ver y comprar en "el gran mercadillo del otaku". Ademas, también os damos un avance de los últimos lanzamientos de animes basados en videojuegos (por supuesto con fecha de salida nipona, porque lo que es aquí, aún les queda bastante).

LO MEJOR DEL "SALÓN DEL MANGA Y EL VIDEOJUEGO" DE BARCELONA

"Algunos de los asistentes acudieron a la feria disfrazados. A la derecha podemos ver a "El Maestro de las Artes Parciales", disfrazado? de Mr. Satan.

Ya imaginábamos que nos íbamos a encontrar con un buen montón de novedades, y por eso fuimos preparados con el dinerillo que nos dio tiempo a ahorrar desde la edición del año pasado, (el cual nunca es suficiente si quieres comprar todo lo que te gusta).

El público más otaku puso la nota de color envolviéndose en disfraces de personajes de anime famosos provenientes de Dragon Ball, Ranma 1/2 y Sailor Moon, al estilo de las míticas fiestas niponas. El ambiente que allí se respiraba tenía los pelos teñidos de rubio y, tras la simpática acogida del público a los escasos asistentes disfrazados que por allí pululábamos, parece ser que FICOMIC, (la compañía responsable del salón), piensa organizar un concurso de disfraces para el próximo año. Ya sabéis, a buscaros un disfraz chulo. Y no vale ir todos de Songokuh, que hay que ser más originales.

Puesto que el mes pasado hicimos mención de los stands que se montaron en el salón, ahora pasamos a comentaros algunos de los artículos más interesantes que en ellos se vendieron.

Para jugar y coleccionar. Cromos, tarjetas y cartas

Como siempre, pudimos encontrar una gran variedad de tarjetas, aunque las más frecuentes eran, ¡cómo no!, de Dragon Ball.

- **DRAGON BALL GT TRADING COLLECTION:** Se trata de una serie que consta de 90 imágenes normales y 11 brillantes basadas en el inicio de la serie de DBGT. Se pueden encontrar en 2 sobres de diferente presentación: un sobre con 11 cromos normales + 1 brillante + 1 pegatina, o bien un sobre con un cromo).

- **CARDDASS DRAGON BALL GT 1 Y 2:** Se podían encontrar en gran cantidad allá donde buscases. El formato de tarjeta más antiguo de Dragon Ball sigue siendo el mejor y el más esperado por los gokuhmaníacos (y con razón).

- **BANDAI POWER LEVEL DRAGON BALL GT 2:** Más imágenes de Gokuh, Pan y Guiru y Tranks. Esta colección rescata las imágenes de los momentos más raros de todo Dragon Ball y es una de las mejores. Se venden por máquina expendedora de tarjetas.

- **TRADING COLLECTION TAKAHASHI RUMIKO:** En esta colección podréis encontrar imágenes de Urusei Yatsura (Lamu), Maisson Ikkoku (Juliette Je t'aime) y Ranma 1/2. Las tres son series de anime que han pasado por nuestro país. Se venden en paquetes de diez cartas.

- **TRADING COLLECTION SAILOR STAR:** Primero fue Sailor Moon, después Sailor Moon R, más tarde Sailor Moon S, seguida de Sailor Moon Super S. Y ahora ¡Sailor Moon Star! El éxito de esta serie va en aumento y sus colecciones de tarjetas también. Esta en cuestión reúne todas las series en un total de 56 cards (45 normales y 11 brillantes).

Las colecciones de tarjetas despertaron el interés de mucho público. Los más abundantes fueron, -no podía ser de otro modo-, las de Dragon Ball.

- **P.P.CARD SAILOR STARS:** Esta serie tiene imágenes de Sailor Stars y Sailor Moon Super S. Tiene un total de 98 tarjetas y para los coleccionistas de Sailor Moon diré que esta serie corresponde a la parte 14. Las imágenes ha sido muy bien seleccionadas.

- **BARAJAS:** Últimamente se están poniendo muy de moda las barajas de cartas con imágenes de series de anime, y es por esto que en el salón se han dejado ver barajas de póker de Dragon Ball, Sailor Moon, Ranma 1/2, Macross Plus, Taiho Shichauzo (¡Estás Arrestado!), Tenchi Muyo... La cuestión es si uno se puede poner a jugar con estas cartas como si tal cosa con el riesgo que implica el hecho de que se te manchen y se te doblen. Yo, desde luego, no lo haría.

Sailor Moon es una de las series con más colecciones de tarjetas. SailorStars es la última de ellas.

OTAKU MANGA

Locos por el manga

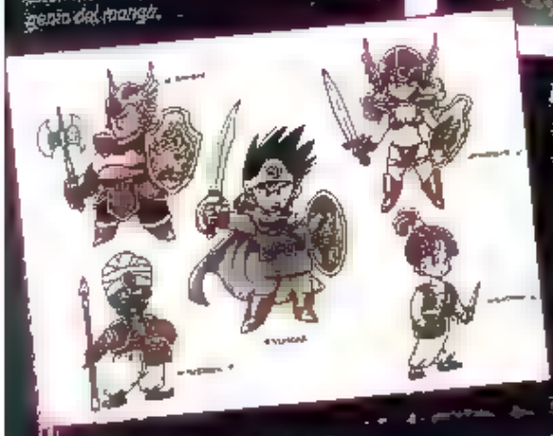
Novedades manga. Volúmenes para soñar.

En este terreno hubo muchas novedades, sobre todo en lo que a ediciones españolas se refiere. Tanto Norma Editorial como Planeta-deAgostini lanzaron unos títulos increíbles que se solicitaban por los otakus desde hace ya algún tiempo.

«Dragon Ball Ilustraciones Completas» y el «Taller de Manga» Akira Toriyama son dos libros de un interés enorme, sobre todo para quienes estén interesados en seguir el estilo de este genio del manga.

Por parte de **PLANETA DEAGOSTINI** podemos encontrar un volumen recopilatorio de ilustraciones de **Dragon Ball** (extraído directamente de la edición japonesa que consta de 7 tomos, de los cuales este es el primero), al que han titulado **"Dragon Ball Ilustraciones Completas"**. Es un lujo ¡¡¡traducido al castellano!!! que hará las delicias de todo aquel que se precie de ser seguidor de Akira Toriyama. Además también han sacado el **"Taller de Manga de Akira Toriyama"**, un divertido y didáctico libro con el que quienes quieran iniciarse en el manga podrán aprender a dibujar al estilo que usaba el gran maestro cuando hacía Dr. Slump. Un pasón que os aconsejo comprar.

Tras el cierre del Shonen Mangazine de Planeta (por su escasa venta) algunas series que gustaban a los lectores han sido rescatadas en formato de cómic americano e igualmente las hemos podido encontrar en el salón. Estas son **"Gun Smith Cat's"**, **"Ah! Mi Diosa"** y **"3x3 Ojos"**, lanzamientos acompañados a su vez por **"Gundam 00ll,011"**.



NORMA COMICS nos ha sorprendido con una serie de lanzamientos buenísimos que serán la delicia del buen otaku. Atentos al nuevo formato **Gran Volumen** porque sus títulos son geniales. El primero es **"Jam!!"**, un manga de Sora Inou con claras referencias de "Gun Smith Cat's". El segundo título es **"Shadow Lady"**, y con él Norma logra mantener en cartel 3 obras de un mismo autor (Masakazu Katsura). La tercera colección es ni más ni menos que "RG Veda", una de las historias más fascinantes del estudio **Clamp** que poco a poco se va abriendo paso entre los otakus españoles. Estos tomos "Gran Volumen" tienen un precio de 1500 ptas. y os los recomiendo porque verdaderamente son joyas del manga.

Un dibujo de gran calidad envuelve esta obra de Katsura que contiene los ingredientes más atractivos del manga actual, incluyendo ciertas elementos eróticos en la mayoría de sus historias.

"Acción y más acción son las claves de Jam!!, un manga de gran calidad en lo que se refiere a las técnicas de dibujo y que no deberían dejar pasar de largo los otakus más fervientes. Lo peor es su precio, pero la calidad hay que pagarla..

OTAKU MANGA

Locos por el anime

Novedades anime.
LA LUCHA SIGUE "ANIMANDOSE"

Estas son algunas de las novedades en anime sobre videojuegos que en breve saldrán (o acaban de aparecer) en Japón. A ver qué os parecen.

LOS LIOS DE LOS NIGHT WARRIORS. El próximo año verán la luz cuatro OVAs de 40 minutos cada uno, basados en la saga más oscura de Capcom: **"Darkstalkers"**, y **"Vampire Hunter: The Animated Series"** será el título con el que se darán a conocer. En el opening aparecerán todos los personajes del videojuego haciendo sus súper ataques más conocidos y mostrando una parte de su carácter.

El guión promete ofrecernos una serie ajustada a la altura del film de Street Fighter. Para los desesperados por conseguir estos OVAs diré que su fecha de salida está prevista para Marzo, Junio, Septiembre y Diciembre del próximo año (larga espera).

UN REFUERZO PARA GOUKAIZER. Ya hace un año que **Technos** lanzó para la consola Neo-Geo un videojuego llamado «**Voltage Fighters Goukaizer**». Pues bien, ahora nos vienen con una serie de tres OVAs basados en este, que como sabrán quienes lo hayan jugado, tiene diseños de Masami Obari (ilustrador de las versiones animadas de **Fatal Fury**). El nombre de los OVAS: **Choujin Gakuen Goukaizer** (Goukaizer, Escuela de Super Hombres). El protagonista es Hayato, quien tiene en su poder una piedra que le transforma en un súper hombre cuyo nombre es Goukaizer.

Las fechas de salida de los OVAs son 27 de Septiembre (con una duración de 45 minutos), 22 de Noviembre (30 minutos) y 31 de Enero (50 minutos). Además, en las primeras ediciones de las cintas se regalarán unos pequeños posters de coleccionista (algo típico en Japón). La compañía que lo edita es **Giaga Communications**. Las ventas se han asegurado al poner a la venta el pasado mes de octubre en Japón un juego de Goukaizer para **PlayStation** que ¿llegará a España? No sé, no sé...

Aquí podéis ver algunos de los bocetos que se han empleado para la realización del OVA del famoso "Darkstalker".

Estas imágenes corresponden a la OVA de "Goukaizer" que como sabéis proviene de un juego para Neo Geo.

Banda sonoras: música de anime y videojuegos.

Otro de los grandes protagonistas fue el apartado de CDs. Se podían encontrar todo tipo de bandas sonoras junto con versiones de canciones de animes y videojuegos.

DRAGON BALL Z 10 1/2 SPECIAL: Hace ya algún tiempo se lanzó un CD con las canciones mas famosas de Dragon Ball remezcladas y fusionadas con ritmos discotequeros bajo el título "DBZ 10 1/2 Special". Pues bien, esta es ahora la secuela con las canciones de los últimos 10 CDs de Dragon Ball Z y con un acabado de remezcla bastante mejor que su antecesor.

X ORIGINAL SOUNDTRACK: Este compacto recopila los temas del recientemente estrenado anime "X" basado en el manga que aquí vimos publicado bajo el título "X 1999". Mientras esperamos la llegada del film podemos al menos ir disfrutando de su increíble banda sonora.

DRACULA BATTLE PERFECT SELECTION II: ¿Recordáis las músicas de las míticas aventuras del intrépido Simon en la saga Castlevania? Este compact (segunda entrega) contiene las temas principales de cada saga con ritmos bestiales que serán la delicia de los que gusten de las guitarras cañeras.

VIRTUA FIGHTER "NEO RISING": Este CD contiene las pistas de audio del «Virtua Fighter» de Sega Saturn y además 6 canciones cantadas basadas en los personajes de este legendario juego poligonal.

STREET FIGHTER II V: Este es un compacto curioso porque recopila los temas principales no sólo de la serie de animación de «Street Fighter», sino también los del film de anime que por cierto Canal Plus emitirá esta Navidad. Lo bueno es que las pistas del film son las originales y no las que los americanos insertaron después.

THE KING OF FIGHTERS '96: El penúltimo granjuego de la casa SNK (el último es «Samurai Shodown 4») ya tiene su CD que recopila todos los temas instrumentales del juego así como todas las voces de los luchadores y efectos especiales.

Y esto fue lo más destacado del Salón. Ya sólo queda esperar al siguiente y mientras tanto nos vemos cada mes en el Otaku Manga.

Matta Raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales

OTAKU MANGA

Regalos Navideños

Ahora que estamos en plenas fechas navideñas, todos estamos pensando en nuestros regalos de Reyes. En este Otaku Manga os presentamos y recordamos algunos artículos que seguramente os resultarán de interés y entre los que, sin duda, encontraréis ideas para "autoregalaros" o para quedar bien con vuestros amigos otakus.

FIGURAS "DRAGON BALL"

Son las que pueblan mayoritariamente las tiendas de manga por tener un público tan amplio como devorador de cualquier producto de esta serie. Actualmente hay 5 tipos importantes de figuras:

SUPER BATTLE COLLECTION: Son las figuras más veteranas de Dragon Ball, por lo que seguramente muchos de vosotros ya las conoceréis. Tienen un acabado bastante bueno y hasta ahora han llegado 18 modelos, entre ellos Gokuh Super Guerrero, Piccolo, Vejeata Super Guerrero, Songohan Super Guerrero, Great Saiyaman... El precio de estas figuras ronda las 2.400 ptas.

SUPER GUERREROS ARTICULADOS All: Estas llevan medio año en la calle y ya tienen 20 modelos. El acabado es aceptable, pero la pintura a veces no está dada muy acertadamente. Podemos encontrar personajes como Songohan Super Guerrero, Songoten, Trunks, Janemba, Songokuh Super Saiya 3, Gotrenks Super Saiya 3, Tapion, Majin Boo, Hirudegarn... Valen alrededor de 1.475 ptas.

SUPER GUERREROS GIGANTES All: Son realmente grandes, miden mas o menos 40 cm., y están bastante bien hechos, aunque hay que reconocer que un par de ellos no están muy proporcionados. Sólo hay 6 distintos (Songokuh Super Guerrero, Songokuh Super Guerrero 3, Janemba, Songoten Boo, Great Saiya-Woman, Tapion) y están a un precio aproximado a las 2.900 ptas.

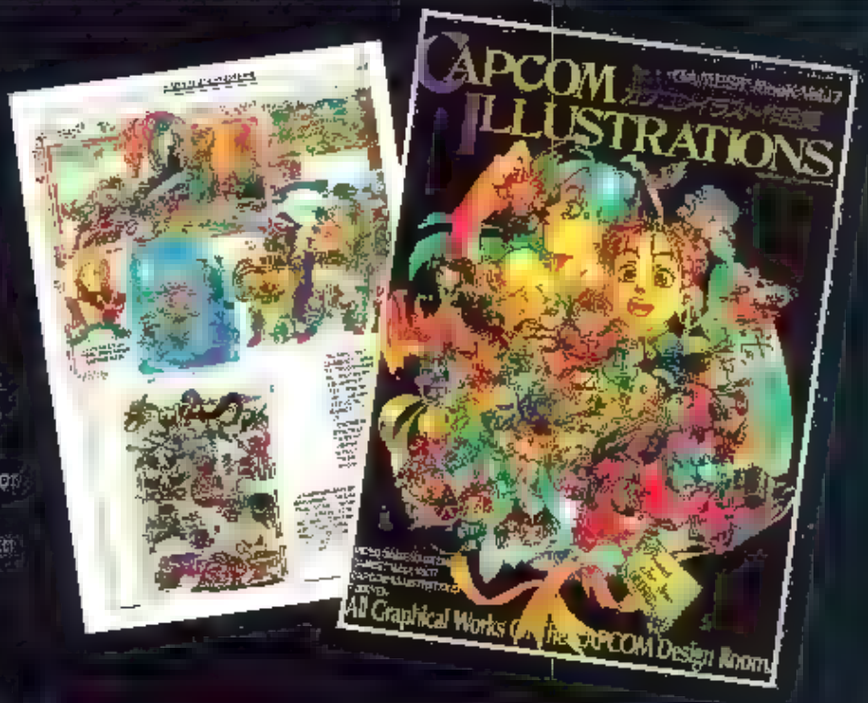
COFRET SUPER GUERREROS All: Son paquetes que contienen 6 figuras de distintos tamaños (rondan los 2 y 5 cms.) sobre los personajes mas variopintos de Dragon Ball. Podemos encontrar a Songokuh en 15 posturas distintas, a Bu en todas sus formas, a todos los buenos y malos de las películas e incluso a tipos que salen esporádicamente en algún episodio de TV. Hay alrededor de 30 paquetes con 6 muñecos cada uno. El precio de este "cofret" es de unas 2.300 ptas.

Las figuras "Dragon Ball" son muy fáciles de encontrar y las hay de todos los tipos, precios y tamaños.

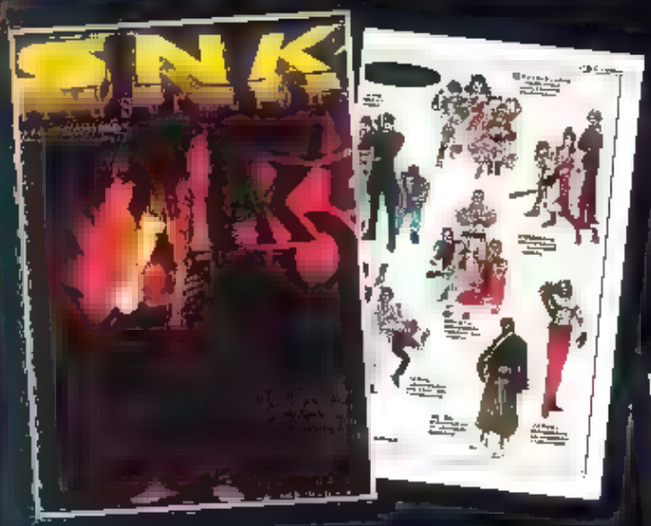
BANDAI MINI ACTION FIGURE: Tengo conocimiento de 4 figuras (aunque supongo que debe haber más) que corresponden a Songokuh, Songokuh Super Guerrero, Songohan y Songohan Super Guerrero. Miden 9,5 cms. y pueden encontrarse a un precio que ronda las 1.500 ptas.

LIBROS DE ILUSTRACIONES

Este tipo de libros va ganando adeptos día a día y podemos encontrar algunos realmente alucinantes. Aquí teneis algunos ejemplos.

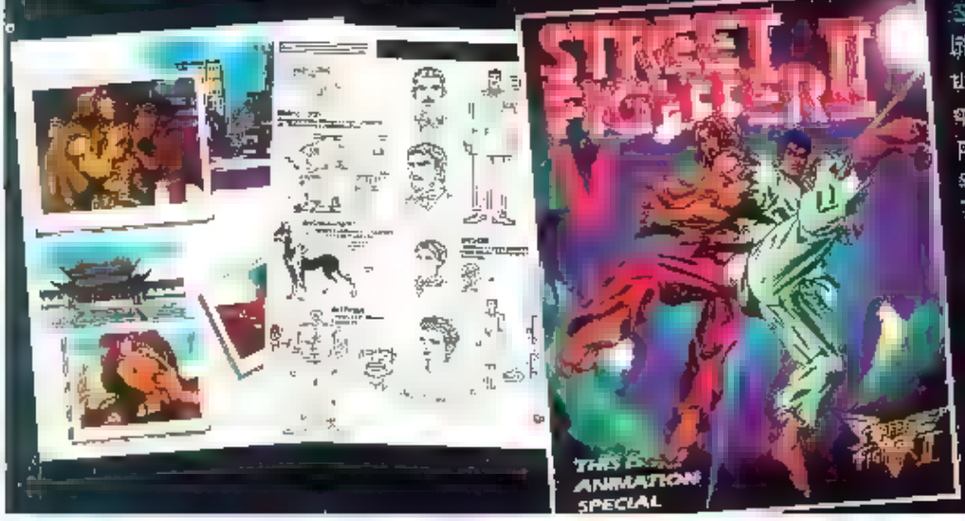


CAPCOM ILLUSTRATIONS: Es el libro de ilustraciones sobre videojuegos más buscado por los otakus jugones. Sus páginas repletas de imágenes espectaculares basadas en los éxitos de Capcom le convierten -posiblemente- en el mejor libro del género. Su precio es bastante asequible (unas 2.975 ptas.), por lo cual estamos ante un producto de lo más tentador. Os advierto que, además, parece que hay rondando por ahí un nuevo libro de ilustraciones de Capcom que...



SNK ILLUSTRATIONS: Es la "respuesta" de SNK al libro de Capcom. Tiene la misma cantidad de páginas y la misma calidad en las ilustraciones. Desde "Fatal Fury" a "The King of Fighters '96", pasando por "Ikari Warriors" y "Psycho Soldiers", todos los juegos importantes de SNK enseñan su careto por estas buscadas páginas. Lo cierto es que, al contrario que pasa con Capcom, SNK tiene ilustraciones para llenar 10 libros como éste. Su precio actual es igual que el de Capcom, unas 2.975 ptas. Arribo, que cada vez lo tienen más tiendas.

"DRAGON BALL ILUSTRACIONES COMPLETAS": Este libro no debe faltar en las estanterías del buen otaku. Tiene un total de 265 ilustraciones de Toriyama sobre el mundo de "Dragon Ball" dibujadas entre 1985 y 1995. Diez años recorridos por imágenes que atraviesan las etapas de la vida de Son Gokuh desde que sobrevolaba los cielos a lomos de la nube Kinton hasta que destruye al demonio Boo.
Lo mejor del libro es que ha sido editado en España, con lo que los comentarios y textos que aparecen junto a las ilustraciones están en castellano. Imaginad la importancia de este tomo que ha sido editado simultáneamente en Francia. ¿Su precio? 2.495 ptas. de nada. ¿Los responsables? Planeta-deAgostini.



STREET FIGHTER II V, THIS IS ANIMATION SPECIAL: Este libro lo conseguimos hace ya unos meses y se trata de una recopilación de imágenes de la serie de televisión que comentamos en este mismo Otaku Manga. Tiene 47 páginas a color y 47 en blanco y negro (bocetos de la serie y del videojuego "Super Street Fighter 2 Turbo"). En el anterior número os comentamos la puesta a la venta de la banda sonora de la serie de televisión. Otra buena compra de Navidad.
El precio de este libro de ilustraciones ronda las 2.000 ptas. y os diré que fue editado por Shogakuken a finales del año pasado.

OTAKU MANGA

locos de anime

PELÍCULAS DE ANIME

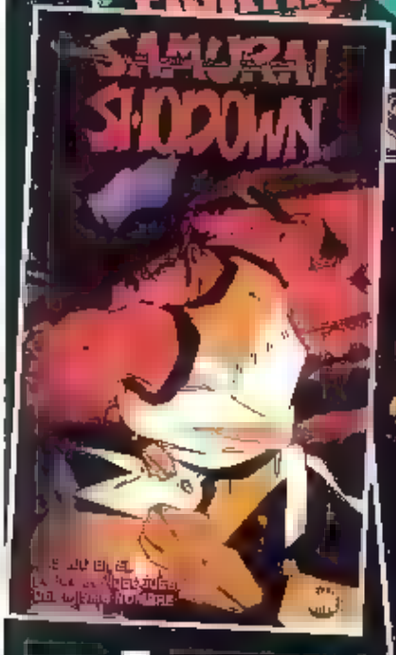
Algunos de estos títulos ya los conocéis, pero por su transcendencia e importancia dentro del mundo de los videojuegos os recordamos su existencia. Aquí tenéis una selección de los que, a mi parecer, son los mejores Animes disponibles en el mercado.

STREET FIGHTER II MOVIE: Esta es sin duda la mejor película de animación relacionada con un videojuego. Tiene una animación genial que, apoyada por un guión acertado y unos decorados impresionantes, hacen de sus 100 minutos de duración una experiencia irrepetible. Sólo hay que achacarle el hecho de que la versión española no tenga la banda sonora japonesa, sino la que le "injertaron" los americanos cuando cayó en sus manos. Si hay suerte, incluso podéis encontrar la película en oferta por algunos grandes almacenes. De verdad, no la dejéis pasar. Editada por Manga Video.

STREET FIGHTER II V LA SERIE: Se trata de la versión televisiva de Street Fighter II. En Japón no tuvo un excesivo éxito, pero he de reconocer que verla doblada al español me ha gustado bastante. Si hay algo realmente raro en la serie es el diseño de los personajes. Cada luchador ha sido modificado en algo (vestimenta, peinado, historia personal...), pero eso no ha logrado más que fortalecer el guión (de otra forma no estaremos viendo más que la película estirada a límites insoportables y sería bastante peor). Salió en Noviembre a la venta gracias a Manga Video.

FATAL FURY MOTION PICTURE: Es la contrapartida de SNK a la anteriormente citada película de CAPCOM. Tiene exactamente la misma duración, aunque no podemos decirlo mismo de la calidad de la animación. Está realizada por varios diseñadores y dibujantes que se van turnando a lo largo de todo el film, lo cual queda bastante raro (al menos todos tienen un estilo parecido al del diseñador original, Masami Obari). La podéis encontrar en quioscos. Ha sido editada por Polygram.

THE ART OF FIGHTING: Este film, realizado en Japón únicamente para lanzamiento televisivo, está basado en la primera entrega de la saga de SNK, aunque al igual que Street Fighter II V, tiene muchos cambios. La animación es bastante regular, el diseño raro y el guión lo hacen dudar a uno si está viendo una película de Art of Fighting o un episodio televisivo de Lupin (ya veréis las persecuciones, ya...). Se la recomiendo a los fans de SNK. Editada por Manga Video en Noviembre.



SAMURAI SHODOWN: Este lanzamiento ha sido totalmente inesperado. Nos encontramos en pleno bombardeo de películas basadas en juegos de lucha y parece ser que hasta no haberlas editado todas, la gente de Manga Video no va a parar. La animación está bastante bien, el guión es raro pero bueno y la calidad en general es muy aceptable. Un tanto más a favor de Manga Video que acaba de lanzarla para estas fechas navideñas.

SAILOR MOON R, LA PELÍCULA: Aunque no pertenece a ningún videojuego, esta película hemos de comentarla por su gran interés para el otaku. La animación al ser un film es mucho mejor que en la serie de TV, y el guión no están nada mal. Es el regalo idóneo para vuestra hermanita (y la excusa perfecta para tenerla en casa sin que tus padres te miren con cara rara). Ha salido ahora en Navidad a través de Manga Video.

Y hasta aquí el Otaku Manga de este mes. Dedicado íntegramente a posibles regalos navideños a gusto del otaku jugón ¡Felices regalos!

Shinnen Omedet!

El Gran Maestro de las Artes Parciales

OTAKU MANGA

Este mes os ofrecemos un Otaku Manga de temas variados, con el fin de poneros al día en todo lo que se refiere a productos manga relacionados con videojuegos. Además, una exclusiva: «Samurai Shodown 3» para Game Boy. ¿Quién da más en tan breve espacio?
Además, como noticia del mes, la reaparición de Dragon Ball.

últimas noticias

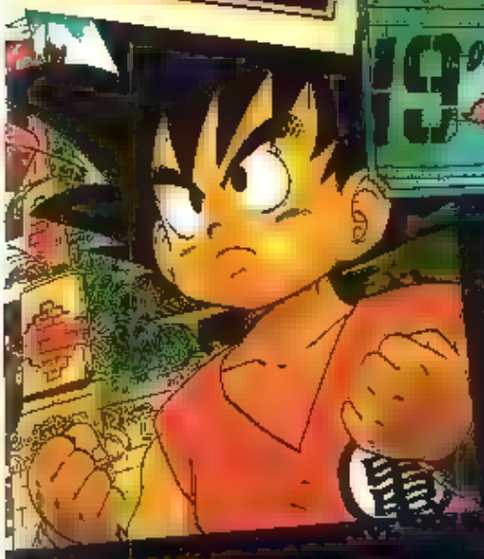
El resurgir de Dragon Ball...

Todos sabemos que la serie Dragon Ball, desde que apareció por vez primera en las pantallas televisivas, fue la clave del éxito del manga en nuestro país. Incluso hoy en día la obra cumbre de Toriyama sigue siendo el principal alimento para quienes se ganan la vida en este mundillo...

Pero la cosa no acaba ahí. Si Dragon Ball desaparece, la afición por el manga se pierde también, al menos en un 70% (y eso es algo ya comprobado). Explicar las razones de su éxito es algo que no tiene cabida en estas páginas, y que además la mayoría de los otakus ya conocemos.

Durante el pasado año, en el que Dragon Ball desapareció de la faz de la tierra (salvo en el canal autonómico catalán), todos nos hemos preguntado... ¿cuándo pondrán Dragon Ball otra vez en televisión? ¿Cuándo editarán las películas que faltan? Acaso se han olvidado de una serie que ha batido récords de audiencia en el campo del anime? Y nadie nos respondió...

Pero como muchos ya sabréis, Dragon Ball está siendo inesperadamente emitida los Sábados y Domingos en Antena 3, alrededor de las 9 de la mañana. Han empezado desde el capítulo 1, y aunque se necesitan muchísimos fines de semana para que la serie se acerque tan siquiera a la "Z", el público lo agradece. Los otakus estamos, sin duda, muy contentos porque Dragon Ball ha vuelto y con él el interés por el manga y el anime en general. Una buena noticia, sí señor.



Por el momento, y a falta de imágenes, no podemos más que recordar las excelencias de la primera parte de la serie que se está volviendo a emitir por Antena 3, pero tranquilos, porque el mes que viene os mostraremos el aspecto de los nuevos personajes de la serie Dragon Ball GT.

Y el de Dragon Ball GT

A Dragon Ball GT le quedaban los días contados. El fiasco de esta serie ha dado mucho que pensar a sus guionistas, y el resultado (que ya se veía venir hace algún tiempo) ha sido el siguiente:

Finalmente las Dragon Ball han podido reunirse y el deseo concedido es la vuelta de Songokuh a la normalidad. Con esto la tierra deja de estar en peligro, aún estando amenazada por el enemigo malo de turno. Puesto que Songokuh había logrado transformarse en Super Guerrero siendo un niño, no le cuesta nada superar este nivel de fuerza siendo adulto. Es entonces cuando...

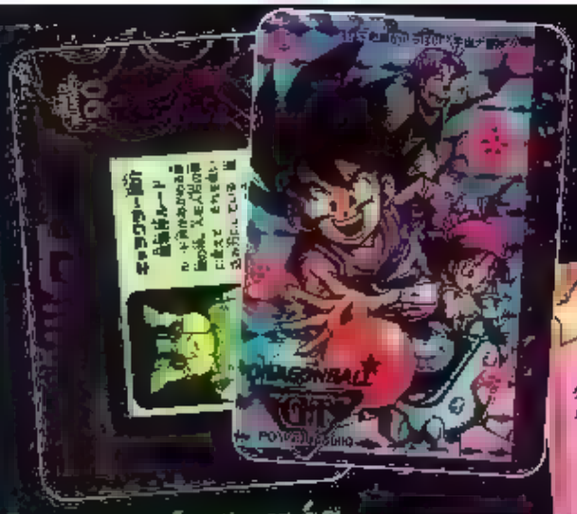
entra en escena un increíble Son Gokuh en estado Super Saiyan "4". El diseño es de lo más novedoso: cabello negro, ojos oscuros y un pelo de color marrón rojizo que cubre su cuerpo le distinguen de lo que hasta ahora teníamos por concepto de Super Guerrero. Además, le ha vuelto a salir cola, lo que nos demuestra que no hay quien sea capaz de pararle los pies a un auténtico Saiyano.

Nuevas fusiones, Super Guerreros de nivel 4, y Monos Saiyanos Gigantes Super Guerreros pueblan la última saga de Dragon Ball, de la que hablaremos más detenidamente en el próximo número.

Tres bromas por Dragon Ball, que ha resurgido de las cenizas una vez muerto y enterrado.

Debido a un error de tipográfico, los precios aparecidos en el Otaku Manga del mes pasado se confundieron de las 3.975 (precio real) a las 2.975 (precio erróneo). He de aclarar que el precio de estos libros en Japón es de 2.000 yens (algo menos de 2.400 ptas), por lo que el precio justo en España estaría entre las 3.975 y las 4.500 pesetas. No paguéis más por algo que debe tener ese precio... Buscad bien y seguro que lo encontraréis al precio justo.

OTAKU MANGA



Lamentablemente, el nuestro país apenas se editan tarjetas en castellano y la mayoría son de importación. Una pena porque al estar en japonés pierden prácticamente todo su gracia.

Más tarjetas... en japonés.

Han salido 2 nuevas colecciones interesantes basadas, como no, en Dragon Ball GT y Sailor Stars. Por si todavía había pocas.

P.P. CARD DRAGON BALL GT 2: Tiene las mejores ilustraciones de GT en el formato más común de las tarjetas y con el acabado mejor conseguido de las hasta ahora editadas sobre la última saga de Dragon Ball. Se venden en paquetes de 25 sobres (con una tarjeta en cada uno), bien en paquete o por separado (generalmente el paquete completo sale más a cuenta). Cada tarjeta ronda las 75 y las 100 ptas.

P.P. CARD SAILOR STARS 2: Corresponde a la última saga de las Sailor Moon, de la cual posiblemente podamos disfrutar dentro de muy poco en Antena3 (recientemente compraron los derechos de Sailor Moon Super S, vesto le continúa). Estas tarjetas se venden igual que las anteriormente citadas de Dragon Ball.

BANDAI POWER LEVEL DRAGON BALL GT 3: Estas son las tarjetas que han levantado la polémica discusión sobre el futuro de la serie, ya que entre las cartas podemos encontrar las imágenes de Songokuh en Super Guerrero 4, y nada más ver el cartel anunciador de la colección se nos ponen los pelos de punta (es muy espectacular). Songokuh pequeño en Super Saiyan 3, Vegeta fusionado, Monos Super Guerreros y lo mejor de GT en unas tarjetas que valen realmente la pena. Por lo general se venden en máquinas japonesas expendedoras de tarjetas, con un precio de 100 ptas. pero puede ser que os las encontréis también sueltas.

«Samurai Shodown 3» para Game Boy Takara nos sorprende de nuevo.

El mes pasado salió a la venta en Japón la conversión de «Samurai Shodown 3». Con un poco de suerte, no tardará mucho en llegar a España presumiblemente gracias a Spaco que ya nos ha traído «Toshinden» y «King of Fighters».

Es increíble lo que hace TAKARA para Game Boy a la hora de versionar juegos tan populares como estos. Con «Samurai Spirits: Zankuro Musou Den» han conseguido superar su anterior creación, «The King of Fighters'95». Podemos seleccionar 10 de los luchadores originales del juego (ha desaparecido uno, Caffeine Gaira), todos ellos en sus correspondientes versiones de pequeñ@s y despiadado, lo que conlleva dos tipos de ataques super, infinidad de movimientos especiales, 4 poses de victoria y un sinfín de detalles que hace un par de años parecían impensables en una Game Boy. Por si fuese poco, al acabar con cada adversario el luchador con el que juguemos pronunciará una de sus frases típicas.

Un despliegue de opciones en un menú muy completo, así como un modo historia para cada personaje (con ilustraciones SD al principio y al final del mismo) y un modo Vs. para 2 jugadores, redondean algo que podríamos denominar obra maestra en juegos de lucha para una consola portátil.

En fin, que llegue pronto y podamos disfrutar de él como se merece (en japonés no tiene tanta gracia...).

Matta Raigetsu!!!

Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

BANDAS SONORAS ORIGINALES
El terreno más olvidado de los videojuegos

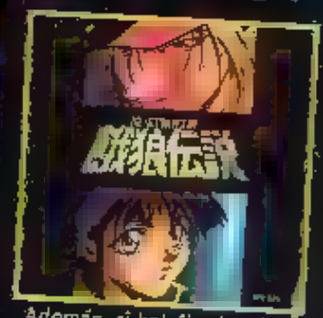
Para esta ocasión he seleccionado 6 CDs (2 de anime y 4 de videojuegos) que pueden resultar la mar de interesantes. Hoy en día cualquier tienda mínimamente especializada en merchandising de animé suele tenerlos, o al menos la posibilidad de conseguirlos sin problemas. El precio ronda las 2.500 y las 4.000 pts.

DANCING SHADOWS: Está basado en la banda sonora de «Virtua Fighter 2», y ha cosechado un gran éxito entre quienes lo conocen, pues sus 11 pistas de música (1 por cada luchador) tienen un ritmo espectacular y además están ¡CANTADAS! En un anterior Otaku Manga os hablé del "Neo Rising", que se basaba en la primera entrega de «Virtua Fighter», pero sin duda éste le supera en calidad. Sería imperdonable que alguien (si te gustase «Virtua Fighter 2») no tuviese la oportunidad de escuchar este CD. Muy recomendable.

VIRTUA FIGHTER 3 SOUNDTRACKS: Aunque parece muy precipitado, a los pocos meses de haber aparecido «Virtua Fighter 3» en versión recreativa podemos disfrutar de su banda sonora original. Un total de 30 pistas nos introducen en el ambiente musical de este juego de lucha poligonal y, tras haberlas podido escuchar detenidamente, uno se pregunta si lo que está escuchando pertenece realmente a un videojuego. Sencillamente genial.

REAL BOUT FATAL FURY ARRANGE SOUNDTRAX: Un CD que reune las mejores pistas de la penúltima entrega de «Fatal Fury», que hace algunos meses apareció en Japón para Sega Saturn. Tiene un total de 11 pistas de las cuales 2 son inéditas (una de ellas es la versión cantada de la música de Jin Chon Shu, y la otra una remezcla con las backgrounds de Chon Shu y Chon Re).

NEO-GEO GALS VOCAL COLLECTION: Este es un CD especialmente dirigido a los fans de las chicas luchadoras de SNK. La mayoría de ellas se han reunido para grabar este simpático CD, que contiene 7 pistas sacadas de videojuegos y cantadas por Mai Shiranui (Fatal Fury Special), Athena Asamiya (KOF'94 y KOF'95), Nakoruru (Samurai Shodown), Cham Cham (Samurai Shodown 2), Blue Mary (Fatal Fury 3) y Rimururu (Samurai Shodown 3). Además, tiene una pista con varios dobladores de SNK cantando como locos, otra con 6 luchadoras pasándoselo bomba y una última remezcla de músicas de las sagas principales de SNK. Un CD auténticamente cañero, muy divertido y recomendable.



FATAL FURY THE MOTION PICTURE: Debo advertiros que este CD es muy difícil de conseguir. Se trata del CD que recopila la BSO que aparece en el film editado hace un par de meses en nuestro país. No puedo decir otra cosa sino que es bestial y que si la consegueis podeis estar orgullosos de poseer una BSO que dentro de un par de años será imposible de conseguir. Además, si habéis visto la película, ¿qué puedo decir que no haya "escuchado" ya?

RECORD OF LODOSS WAR, BEST COLLECTION: Hace un par de años Manga Video sacó a la venta una serie de cintas que recogían los OVAs de "Record of Lodoss War", un fantástico animé, obra de culto para los fanáticos del "Señor de los Anillos" de Tolkien y la literatura fantástica medieval en general. Este CD recopila las 11 canciones que aparecen a lo largo de estos episodios, así como las versiones instrumentales más importantes, convirtiéndose en uno de los compacts más buscado por el otaku más exigente. Tanto si conoces el animé, como si nunca has escuchado hablar de él, trata de oir este CD. Muy poca música te parecerá buena después.

SAINT SEIYA 1996 SONG COLLECTION: ¿Quién no recuerda a estas alturas la serie de animé "Los Caballeros del Zodíaco"? Make-Up es el grupo musical que se encargó en el año 1986 de grabar las canciones que poco a poco se han introducido en la serie y los OVAs de este animé de culto. ¿Recordáis el combate entre el caballero del Dragón y el caballero negro del Dragón?

Como fondo podíamos disfrutar de una composición de este grupo musical que ahora, 10 años después del lanzamiento de su CD de Saint Seiya, vuelve a la carga con una serie de canciones basadas en los personajes de la serie. Tiene un total de 10 pistas de las cuales no os sonará a quienes de algún modo u otro hayan podido disfrutar de "Saint Seiya" en versión original japonesa.

THE ROLLING RANK OF '96 JAPAN ANIMATION THEME SONGS: Con este pedazo de título se da a conocer una recopilación que está a la venta desde no hace mucho y en la cual podemos encontrar los temas principales de las series de animé que han sido éxito a lo largo del pasado año. "Neon Genesis Evangelion", "Nadesico", "Magic Knight Rayearth", "Fushigi Yuugi", y otras series importantes se dan cita hasta completar el total de 17 canciones contenidas en sus 75 minutos de duración. Con mucha diferencia, la mejor recopilación de temas del animé emitido en Japón durante el 96 (porque obviamente no es la única hay bastantes más).

OTAKU MANGA

EVANGELION: La fiebre que arrasa en Japon

Para muchos de los que estéis leyendo estas páginas, la palabra "Evangelion" puede que os suene más a temas eclesiásticos que a mangas. Sin embargo, debéis saber que este título barrió en Japón el pasado año, creando tal conmoción entre el público nipón que se puede decir que en estos momentos no hay ningún auténtico otaku que desconozca la serie. Pues id preparándoos porque el manga aterriza este año en nuestro país, la versión cinematográfica está siendo comprada por Manga Video y al animé televisivo lo persiguen las televisiones autonómicas. Con este Otaku Manga vamos a acercaros al fenómeno "Evangelion" y así podréis haceros una idea de cómo es esta serie que bate records.

Una apocalíptica historia

En el año 2000 un gigantesco meteorito choca contra el planeta provocando tal cataclismo que muchos creen que ha llegado el fin del mundo. Media humanidad muere en el primer año tras la catástrofe. El impacto directo es sobre la Antártida lo que provoca un cambio del eje mundial, modifica ligeramente el grado de inclinación del eje terrestre y eleva en 50 m el nivel de los océanos, por lo que desaparecen la mayoría de las ciudades del mundo.

Pero el meteorito no se cruzó con la Tierra por pura casualidad. Tras el desastre se ocultan unos misteriosos seres llamados "Angeles", que han dirigido el meteorito y cuyos auténticos fines son totalmente desconocidos.

Tras 15 años del desastre los Angeles reaparecen atacando la Ciudad-fortaleza llamada Tokyo-3, que ha sido construida con el fin de proteger a sus habitantes en caso de un peligro extremo. Bajo Tokyo-3 existe una base del NERV, organización secreta que ha desarrollado los androides conocidos como Evangelion y concebidos con el único fin de luchar contra los poderosos Angeles. Los Evangelion sólo pueden ser pilotados por chicos de tan sólo 14 años, que además presenten características como haber nacido en el año del "Segundo Impacto" (el primer gran choque de meteoritos contra la Tierra hizo, supuestamente, desaparecer a los dinosaurios).

Los pilotos seleccionados para los Evangelion son Shinji Ikari (EVA-01), Rei Shinji (EVA-00) y Asuka Langley (EVA-02). Aunque en principio Shinji demuestra total torpeza en el manejo de su armadura-robot (es difícil dar un concepto exacto a lo que son los EVA), pronto algo en el interior de los tres chicos les hace compenetrarse completamente con las máquinas. Se piensa incluso que los EVA pueden tener conciencia propia y crear una relación inconsciente entre piloto y robot.

A partir de aquí la serie entra en el enfrentamiento entre los Angeles y los EVA complicando la trama con la introducción de elementos esotéricos, aparte de una profundización cada vez mayor en las relaciones sentimentales de los protagonistas.

Estos son los protagonistas

Shinji Ikari: Es el protagonista de la serie, un chaval de gran carácter y con un aceptable dominio pilotando su EVA-01. Cuando tenía 4 años perdió a su madre y se aisló de la civilización junto a su padre para prepararse como componente del proyecto Evangelion.

Rei Ayanami: Desde muy pequeña ha seguido un entrenamiento especial dentro del programa Evangelion. Es fría y prácticamente nunca expresa sus sentimientos. Dato curioso: se ha convertido en el personaje más votado del anime japonés según la revista Animage (una de las más importantes del mercado nipón) desbancando a la, durante muchos años inamovible, Nausicaa.

Asuka Langley: Esta chica ha crecido igualmente bajo un entrenamiento especial, pero al contrario de Rei es alegre y orgullosa. Es de padre alemán, madre japonesa y ha vivido en USA; sus costumbres la hacen ser un poco distinta al resto del grupo.

Misato Katsuragi: Es la jefa de operaciones de la base Tokyo-3. Tiene a su cargo el control de la operaciones EVA y tiende a proteger a Shinji cuando se encuentra en problemas. Es alegre y marchosa, aunque a la hora de la verdad destaca por su seriedad frente a los problemas.

Gendou Ikari: Es el padre de Shinji y desde que se aisló del mundo, todo su tiempo ha estado destinado a desarrollar el proyecto Evangelion en el que tiene el cargo de Director Jefe. Una serie de misterios le rodean y entre ellos una posible relación amorosa con Rei Ayanami.

El animé

Shin Seiki Evangelion (título original de la serie) consta de 28 episodios de televisión realizados por el estudio Gainax (responsable de títulos como "El misterio de la piedra azul" y "Top o Nerae!"). Para la realización del animé se ha utilizado el argumento original y os podemos adelantar que si hay suerte podremos verlo dentro de poco en nuestro país.

Después del éxito de la serie, el pasado verano se estrenó un film titulado "Neon Genesis Evangelion, The Day After" que dejó alucinados a las cada vez más numerosas fans. En marzo se estrena otra película y como prueba de que ya es una serie consolidada, Gainax ha confirmado la aparición de una continuación en formato de 6 OVAS.

El manga

Se realizó posteriormente al animé y como suele pasar en este tipo de adaptaciones, el guión varía un poco con respecto al original. Fue editado mensualmente en la revista "Shoen Ace Monthly" de la editorial Kadokawa Shoten y más tarde pasó a recopilarse en dos volúmenes únicos que se convirtieron en superventas nada más ver la luz. Son los únicos que Norma Editorial tiene planteado publicar entre los meses de Junio y septiembre en nuestro país.

Los Videojuegos

Neon Genesis Evangelion cuenta a estas alturas con 2 juegos para Saturn, auténticas maravillas en su género, y de las que (como es común en estos casos) solo podrán disfrutar plenamente los jugones nipones.

NEON GENESIS EVANGELION 1st Impression: La primera entrega sigue los pasos del argumento original de la serie. Se trata de un "Adventure Game" que se desarrolla mediante la sucesión de animaciones que transurren episodio a episodio (como si fuese la serie de animé), debiendo seleccionar entre varios caminos que pueden acabar llevándote al final original, e incluso a uno totalmente nuevo, creado especialmente para el juego.

La música es la banda sonora de la serie y las voces de los personajes coinciden con las de los dobladores de la misma.

Una curiosidad: hay un truco mediante el cual se convierte en un Karaoke con el que podrás destrozar los tímpanos del vecino cantando el "Fly me to the Moon".

NEON GENESIS EVANGELION 2nd Impression: Esta segunda y reciente entrega de Evangelion mantiene una gran cantidad de animación a modo de film de animé pero esta vez el argumento es totalmente original (digámoslo de otra forma, es una especie de film especial, nunca visto hasta el momento). Y esto no es lo único que motiva a los fans de EVA a comprar el juego, resulta que también puede variar el final del juego, y además los combates son poligonales totalmente en 3D.

Desde luego, los usuarios nipones de Saturn pueden estar orgullosos de tener estos dos juegos que muy posiblemente no tengan respuesta en PlayStation (la relación entre el estudio Gainax y Bandai es muy buena, y si estos últimos se han fusionado con Sega...

OTAKU MANGA

CDS de Anime

Hay 3 CDs editados hasta la fecha que contienen todos los temas que aparecen en la serie, así como algunas variantes de los mismos que se han realizado únicamente para su venta en CD. Son los siguientes:

El revuelo levantado por la serie ha conseguido que un CD de música anime se coloque en el número 1 de las listas de ventas en Japón.

- **NEON GENESIS EVANGELION:** Tiene un total de 23 pistas entre las que podemos encontrar el opening de la serie y 3 versiones del ending, titulado "Fly me to the Moon" (tema que tal vez hayáis escuchado los nostálgicos seguidores de Frank Sinatra, quien en su momento la interpretase, ya que no es un tema original de la serie).

- **NEON GENESIS EVANGELION II:** 25 pistas con más backgrounds, y entre ellas 5 versiones del dichoso "Fly me to the Moon". Algo realmente increíble. A veces da que pensar si los japoneses compran este CD sólo por la cancioncita que además está en inglés.

- **NEON GENESIS EVANGELION III:** A mediados del verano del 96 este CD vendió tantos ejemplares que se convirtió en el más importante compacto de músics de anime, colocándose además en el puesto número 1 de la lista de los más vendidos en todo Japón de música en general. Sólo puedo aseguraos que el compacto no será del todo soportable para alguien que no sea un auténtico fan, ya que trae "tan sólo" 11 versiones del inacabable "Fly me to the Moon". Resulta que en la serie la canción va cambiando de cantante y de ritmo, de lo que salen tantas versiones.

Las inevitables tarjetas.

Han aparecido 4 series de tarjetas, de las cuales hemos podido encontrar 3, que son las siguientes:

- **CARD COLLECTION EVANGELION Parte 1:** Una serie de 45 tarjetas con formato típico de las P.P.Cards de Dragon Ball, pero con la diferencia de que esta colección tiene un nuevo tipo de cartas especiales con fondos transparentes, impresas en un plástico muy bonito y curioso. Las imágenes están divididas en cuatro bloques y, aunque no sean muy buenas, merece la pena coleccionarlas únicamente por las tarjetas especiales. Debido a que la serie tiene como sponsor a Bandai, los sobres de las tarjetas llevan el anagrama de Sega (empieza a verse el resultado de la unión).

- **TRADING COLLECTION EVANGELION Parte 1:** Al igual que el resto de las "trading", estas tarjetas son un poco más grandes y cuadradas. Las imágenes no acaban de estar mal, pero sin duda no tiene ni punto de comparación con la siguiente colección.

- **BANDAI CARDASS EVANGELION Parte 1:** Es buenísima, una de las mejores series de tarjetas que han pasado por mis manos relacionadas con un animé. Parece un libro de ilustraciones dividido en 44 tarjetas con una presentación excelente y un acabado de impresión prácticamente inmejorable.

La excelente calidad de las primeras Cardass de Bandai ha conseguido que se espere con ansia la segunda entrega.

- **"BANDAI CARDASS EVANGELION Parte 2":** es la que no podemos mostraros ya que sabó no hace mucho y además con problemas. Resulta que en Japón se lanzaron unas 5000 tarjetas de la nueva serie (una cifra de risa), pero debido al próximo estreno del nuevo film de Evangelion (tratando de despertar un interés aún mayor por parte de los fans), Bandai ha retirado la colección hasta justo después del estreno en los cines, momento en el que volverán a aparecer los cromos, acompañados de una tercera serie tan buena y esperada como las dos anteriores. Esperaremos a ver si llegan por aquí algunas muestras de estas conflictivas tarjetas.

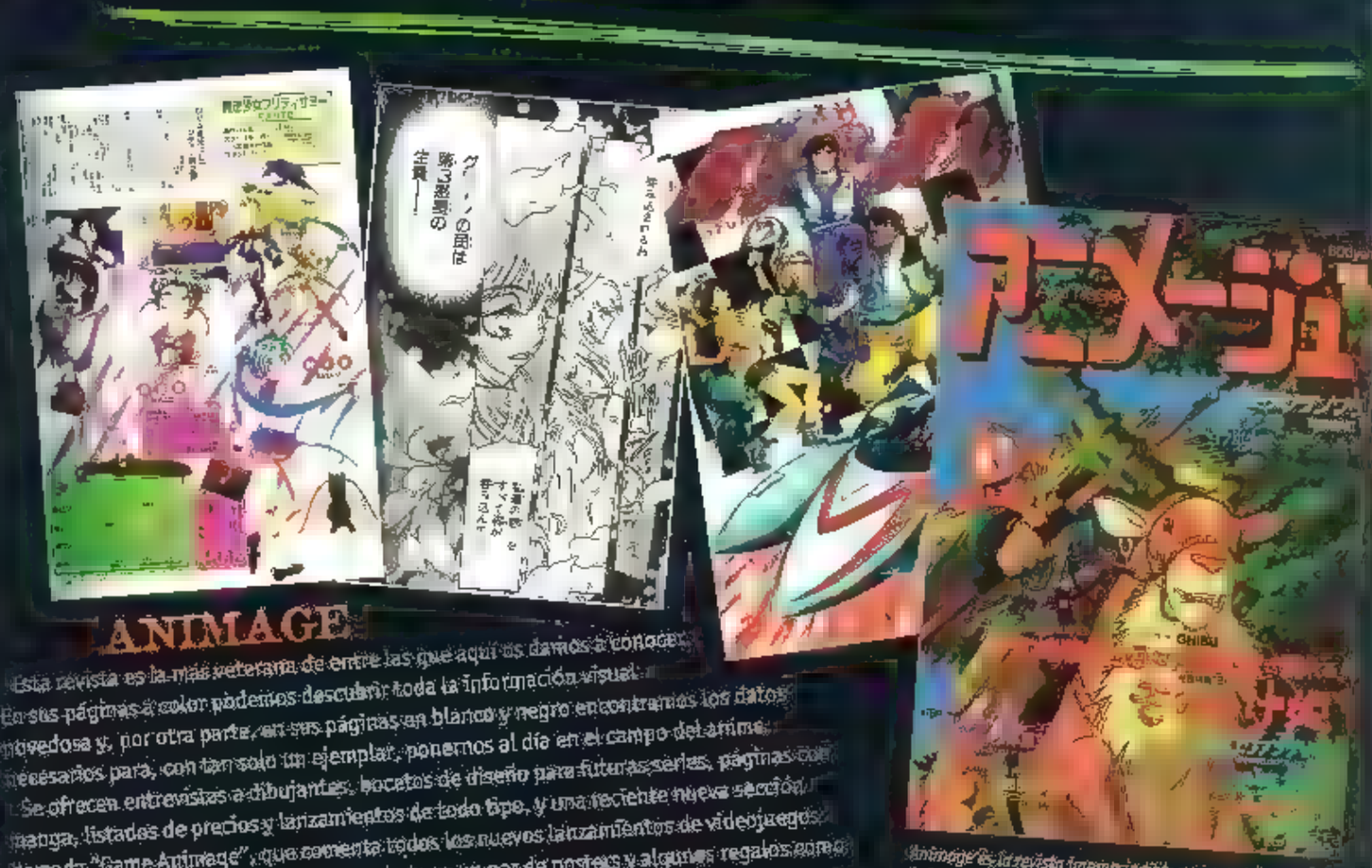
En las tarjetas patrocinadas por Bandai aparece el logo de Sega, quizá para promocionar los antes mencionados videojuegos.

OTAKU MANGA

Revistas imprescindibles para los buenos Otakus

Uno de los primeros "síntomas" del otaku español que se inicia en este mundillo ha consistido siempre en expresar sus opiniones en discretos fanzines, los cuales, durante los últimos años y a falta de otra cosa, han sido el único medio de expresión de los bueno aficionados.

En Japón existen, sin embargo, una serie de revistas súper profesionales que los otakus siempre hemos perseguido insistentemente y de las que hemos podido sacar ilustraciones de futuras series, animes de éxito y curiosidades varias relacionadas con el tema. Este mes os damos a conocer las 5 principales revistas sobre anime japonés que deambulan por las librerías especializadas y, por otra parte, damos cumplida cuenta de los últimos lanzamientos anime realizados en tierras niponas.



ANIMAGE

Esta revista es la más veterana de entre las que aquí os damos a conocer. En sus páginas a color podemos descubrir toda la información visual novedosa y, por otra parte, en sus páginas en blanco y negro encontramos los datos necesarios para, con tan solo un ejemplar, ponernos al día en el campo del anime. Se ofrecen entrevistas a dibujantes, bocetos de diseño para futuras series, páginas con manga, listados de precios y lanzamientos de todo tipo, y una reciente nueva sección llamada "Game Animage", que comenta todos los nuevos lanzamientos de videojuegos basados en manga/anime. Animage suele traer un par de posters y algunos regalos como libretas con dibujos, agendas, calendarios...

Su precio en Japón es de 600 yens (unas 600 pesetas), pero en España varía mucho dependiendo de la tienda.

Animage es la revista imprescindible para aquellos que quieran estar a la última en todo lo relacionado con lanzamientos anime en Japón.

ANIMEDIA

Es la más joven de las revistas dedicadas íntegramente al tema del anime en general. Además de un contenido casi perfecto, en cada número regalan pegatinas, carátulas para cintas de audio, y algún que otro poster. Es la revista que recomiendo a quienes nunca antes hayáis tenido este tipo de material (aunque tampoco es descabellado hacerse con cualquier otra). Animedia es la más barata de las que aquí comentamos (420 yenes), pero eso no significa que su contenido no sea atractivo.

Los numerosos regalos que podréis encontrar en Animedia y su bajo precio la convierten en una de las más recomendables para los que no pueden comprar todas.

Newtype Magazine es la más vistosa, ofrece mangas de auténtica actualidad y más páginas en color.

NEWTYPE MAGAZINE

Generalmente, el contenido de esta revista suele ser bastante parecido al de Animage. Tal vez por surgir a mediados de la década de los 80 tenga un aspecto más vistoso, más al gusto del nuevo otaku (Animage parece un periódico más que una magazine). "NM" tiene muchas más páginas a color, y el manga que se publica es más ni menos que "Dark Angel", el cómic que aquí distribuye Norma Editorial como perfectamente independiente. Precio en yenes: 520.

HOBBY JAPAN

Esta última revista no contiene ni animes ni mangas, pero es muy buscada. Se trata de una revista especializada en modelismo en la que se encuentran las maquetas y dioramas más increíbles que se puedan imaginar. Si tenemos en cuenta además que es una revista puramente japonesa, no será difícil deducir que se encuentra llena de réplicas de famosos personajes del manga. De este modo, en cada nuevo número podremos hallar figuras de los últimos éxitos televisivos, junto con robots de sagas tan conocidas como "Mobile Suit Gundam", "Patlabor" o "Neon Genesis Evangelion". Por si fuera poco, la revista incluye también maquetas de personajes de videojuegos. En el número que me ha servido para la realización de este comentario encontramos a Temjin y Raiden, protagonistas de «Virtual-On», un título recientemente aparecido para Saturn. Luchadores de «Toshinden», «Street Fighter Zero» o «King of Fighters» suelen aparecer por cada número en diferentes poses (a cual más espectacular).

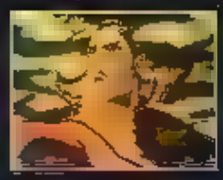
Si te atraen estas maquetas, hazte con la revista, pero si te vuelven loco, no te la recomiendo (es complicado aceptar que no puedes poseer tales maravillas del diseño). Su precio en yens es de 750 (la más cara de todas).

DRAGON MAGAZINE

Esta cuarta revista esta dividida en dos partes. La primera comenta los últimos lanzamientos en anime (generalmente es la parte que ocupa las páginas a color), y la segunda contiene mangas, entrevistas y novelas que de algún modo están relacionadas con el tema de la fantasía heroica (o sea, el estilo narrativo que se desarrolla en épocas medievales en las que habitan magos y dragones). Destaca por su gran cantidad de páginas abarrotadas de texto, será recomendable saber algo de japonés, pero dudo que todos los que aquí la compran y la disfrutan (y son bastantes) tengan ese nivel. El precio en yens es de 650.

OTAKU MANGA

Novedades de Anime en Japón

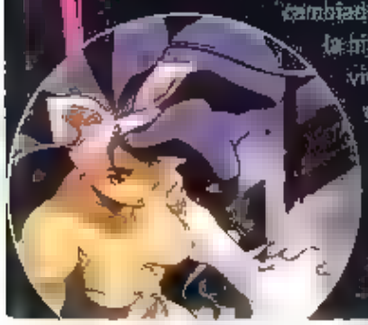


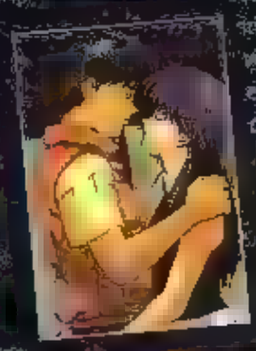
● Toshinden (La confirmación de Obari): Quienes disfrutaron con el film de «Fatal Fury» pueden estar de enhorabuena, porque su diseñador, Masami Obari, ha vuelto a la carga con la adaptación al anime del más logrado juego de lucha de TAKARA: «Toshinden».

Con un total de 2 OVAs de 30 minutos aproximadamente, Obari nos transporta hasta un año después de la celebración del torneo «Toshinden», cuando cada luchador ha regresado a sus quehaceres habituales. La compañía organizadora del torneo, Mannachino Project, encabezada por la bella Uranus, continúa acechando con oscuros propósitos sobre Eiji y Kai. Para armar algo de bronca, Uranus envía al hermano de Eiji (Sho) a enfrentarse con los participantes del torneo. Eiji se topa con Sofia, que ha sido controlada mentalmente por Uranus, y en medio de todo este caos reaparece Gaia, quien toma partido por los protagonistas, ayudando en lo posible a recuperar el orden.

No os cuento más, pero podéis imaginaros quienes ganan. En vista de que a las editoriales españolas de video les ha dado por sacar todas las producciones de anime basadas en juegos de lucha, con un poco de suerte podremos disfrutar de esta fantástica adaptación antes de que acabe el año.

● DARKSTALKERS Animated Series (¡¡¡Por fin!!!): Como ya os anunciamos, el 21 de Marzo se ha puesto a la venta el primer OVA basado en «Vampire Hunter», de 40 minutos de duración. El trabajo de diseño, que ha corrido a cargo de Shuko Murase (al igual que en Street Fighter II Movie), ha dado como resultado un dibujo increíble. Aquí tenéis su argumento: Demitri, es un vampiro que 100 años atrás fue expulsado del reino de los infiernos, por traicionar al monarca supremo (Beriol Arnsland), y que ahora quiere regresar. Para ello necesita apoderarse de la energía maligna de las personas, y a la vez robar la luz del sol. Pero los tiempos han cambiado, y ahora el nuevo amo de los infiernos es la hija de Beriol, Morrigan. En el mundo de los vivos Felicia y Zabel están a punto de conseguir sus propósitos (aún sin desvelar). Anita, la niña con poderes psíquicos,, es adorada por una secta, y justo cuando la tierra y el infierno van a librar la batalla más temible de todos los tiempos, aparece un hombre llamado Donovan (que posee sangre de ser oscuro y humano) para enfrentarse a todos los Darkstalkers y afrontar así su sombrío destino.





En el "opening" aparecen todos los personajes del videojuego haciendo sus súper ataques mas conocidos y mostrando su acusada personalidad.

● SHIN KIMAGURE ORANGE ROAD: Por fin apareció la esperada continuación de la serie de culto "Kimagure Orange Road" (Johnny y sus amigos). Esta secuela está basada en la primera novela aparecida sobre la serie, que escribieron Kenji Terada (guionista de la serie de televisión) e Izumi Matsumoto (autor del manga). Su estreno en cine fue en noviembre del pasado año, y la fecha de salida en video fue el 14 de febrero (¿tal vez por coincidir con el día de los enamorados?).

Esta historia retoma el mismo argumental de la anterior película, "Ano hi ni kaerita", exhibida en España dentro de los tres últimos capítulos de la serie emitida por Tele5.

A causa de un accidente, Kyosuke (Johnny) viaja 5 años hacia el futuro. Allí se encontrará con una Hikaru (Rosa) totalmente cambiada, con una Madoka (Sabrina) mucho más madura, y con que su "yo" del futuro se encuentra en paradero desconocido tras un viaje como reportero al conflicto de Bosnia. Kyosuke tendrá que elegir de nuevo entre las dos chicas, y además encontrar la forma de volver al presente.

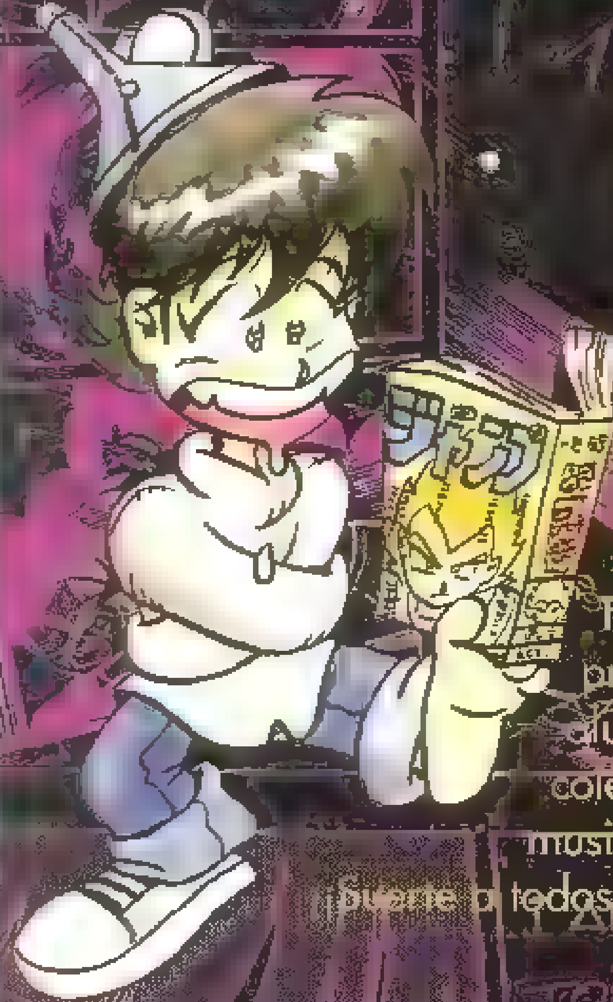
El diseño de personajes corre a cargo de M. Goto, que ya trabajó para "Video Girl Ai" y "Please, Save my Earth", y que actualmente es el diseñador oficial del Studio Pierrot, productora de la serie de televisión y de esta película. La música vuelve a tener un alto nivel, aunque en esta ocasión es principalmente instrumental.

Existen 2 CDs que comparten la banda sonora de este film. El primero es el "Shin KOR, Original Soundtrack", que contiene canciones vocales y 18 temas instrumentales. El segundo es una especie de Image Album, con 6 pistas cantadas y instrumentales. A quienes les gusten más los temas vocales, este álbum les parecerá maravilloso, pero en lo que respecta a la calidad de las composiciones, el primero es bastante superior.

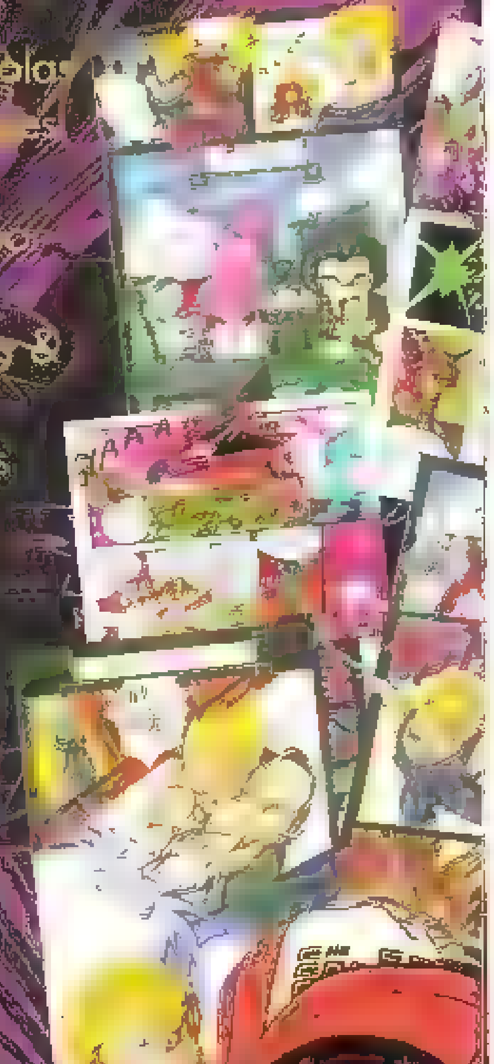
Y nada más, esperando nuevas apariciones interesantes relacionadas con nuestro adorado mundillo, os dejo Matta Raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales

2º Concurso Nacional

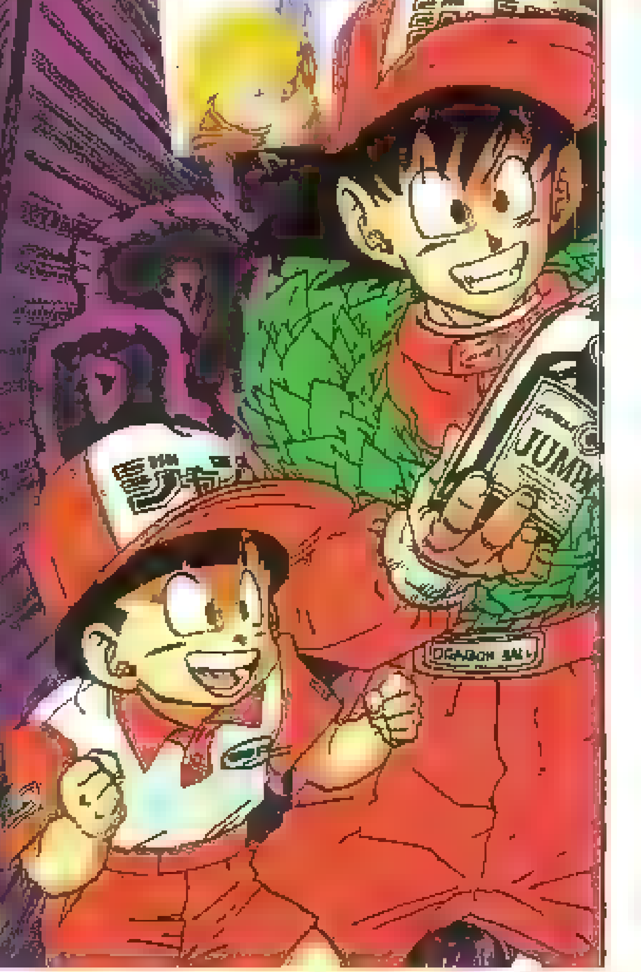


Un año más en Hobby Consolas te proponemos que despliegues tus dotes artísticas.
Tras el gran éxito [illegible] por la primera edición del Concurso Nacional Mangas & Videogames, [illegible] invitamos, [illegible]mente a que nos envíes [illegible]lacionado con el mu[illegible] videojuegos.
Te esperan [illegible]endos premios en metálico y alucinantes lotes de películas, colecciones de manga y CDs musicales.
¡Suerte a todos y que ganen los mejores!



Bases del 2º Concurso «Mangas & Videogames»

1. [illegible] todos los lectores de la revista HOB[illegible] de participación correspondie[illegible]
2. [illegible]angas [illegible] tener [illegible] mínimo de 2 página[illegible] mangas deberán [illegible]
3. [illegible] los trabajos recibidos [illegible] compuesto p[illegible]
   - Un ganador [illegible] premiado [illegible].000 ptas. en [illegible]
   - Dos finalistas que serán premia[illegible] 100.000 [illegible]
   - Un ganador infantil [illegible] 100.000 ptas. en metálico.
   - Los siguientes 5 mejores trab[illegible] «Street Fig[illegible] Moon la película[illegible] «Ranma [illegible]
   - Los siguientes 25 mejores [illegible] serán premiados [illegible] «Dragon Ball»
   - [illegible] 15 mejo[illegible] recib[illegible] «Str[illegible] II V [illegible]
4. [illegible] participar en el concurso los [illegible] de mayo y el 30 de junio de [illegible]
5. El fallo del jurado se realizará el día 2 de j[illegible] los ganadores de los premios en metálico serán avisados tele[illegible]ente. El re[illegible] premio por carta. Los nombres de [illegible] en la revista Hobby Consolas.
6. [illegible] que algún premio se [illegible] que se publique el listado de ganadores [illegible] el extravío.
7. Los trabajos recibidos no serán devueltos [illegible] HOBBY PRESS reserva el derecho de publicación [illegible] los trabajos recibidos.
8. El hecho de tomar parte en este sorteo implica [illegible] de sus bases.
9. Cualquier supuesto que se produjese no espec[illegible] será resuelto [illegible] por el organizador de este concurso, HOBBY PRES[illegible]

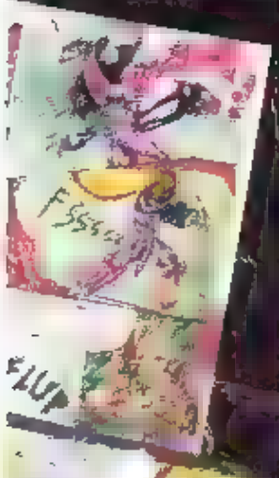


Mangas & Videogames

1º Premio: 200.000 Ptas.

2º y 3º Premio: 100.000 Ptas. cada uno.

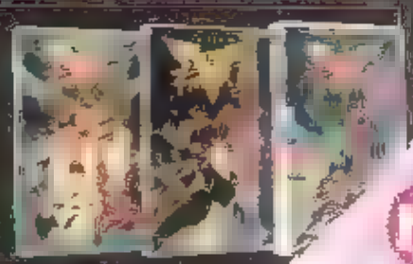
Premio especial menores de 12 años: 100.000 Ptas.



5 premios: un lote de películas cada uno de Manga Films con los siguientes títulos: "Street Fighter II V data 1", "Street Fighter II V data 2", "Street Fighter II V data 3", "Sailor Moon (la película)", "Sailor Moon la serie 1", "Sailor Moon la serie 2", "El Castillo de Cagliostro", "Ranma 1/2 Nihao mi concubina", "Como agua para Ranma" y Ghost in the Shell.

25 premios: una colección de cómics de Dragon Ball y un compacto de Son Goku Makinero.

15 premios: una colección de películas de Street Fighter con los siguientes títulos: "Street Fighter II V data 1", "Street Fighter II V data 2", "Street Fighter II V data 3".



MANGA FILMS, S.L.

HOBBY PRESS

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre

Apellidos

Calle

Localidad

Provincia

C. Postal Teléfono Edad

Título del manga

No envíes este cupón todavía, espera hasta el próximo número de junio y manda tu manga junto con los cupones nº 1 (mayo) nº 2 (junio) debidamente rellenados a: HOBBY PRESS S.A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre «2º Concurso Mangas & Videogames».

OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

Manga erótico

¡LA PRIMAVERA LA SANGRE ALTERA!

Tenemos que reconocer que el erótico es uno de los géneros más importantes dentro del manga. Cada día aparecen más publicaciones, animes y todo tipo de productos relacionados con estas chicas -y chicos- nipones que lucen sus encantos corporales sin ningún pudor. Y como hacía mucho tiempo que no le dábamos un repaso al tema, aquí tenéis una nueva entrega de Otaku Manga cargadita de imágenes... interesantes.

Existen numerosas revistas dedicadas a mostrar las novedades de manga erótico. La variedad en autores y temáticas son sus grandes atractivos y en ellos podemos encontrar protagonizados por personajes famosos del videojuego, como Chun Li y Mai Shiranui, de Street Fighter y Fatal Fury respectivamente.

ANTES QUE NADA, EN REVISTAS

Al igual que los mangas normales, antes de presentarse en volúmenes completos, las historias eróticas son publicadas en revistas semanales (o de una periodicidad más o menos regular), de las cuales por aquí se han dejado ver un par de ellas (las mejores), que responden al nombre de "PA-PI-PO" y "Candy Time". En ellas podemos encontrar autores con estilos muy variados e historias con temáticas increíbles que a veces ni imaginaríamos que podrían dar lugar a una historia de carácter erótico.

También son usuales los tomos recopilatorios de diversos autores. Estos se pueden encontrar de la siguiente manera: Tomos recopilatorios de historias en general (de las cuales algunas pueden ser eróticas); Antologías de fanzines (normalmente muy interesantes, ya que en la mayoría de los casos están especializados en un tema en concreto); y por último hay revistas como las anteriormente citadas, pero que comparten un formato en tomo pequeño de tomo grueso ("Comic INDEEP", de Gust Comics, es una de estas revistas/tomo).

REVISTAS SOBRE VIDEOJUEGOS EROTICOS

Hay también revistas mensuales que contienen todo tipo de información sobre los videojuegos eróticos que van saliendo para los distintos soportes. Aunque a nuestro país es casi imposible que lleguen, hay ya muchos juegos eróticos para Sega Saturn, PlayStation, NeoGeo, Super Nintendo y Mega Drive y de PC ni hablamos, porque los hay a miles.

Una de estas revistas (bastante actual y fácilmente encontrable), es "HyperX". Sale a la venta cada dos meses y además de incluir reportajes sobre los nuevos juegos eróticos que se van editando, contiene un CD-Rom con demos de algunos de ellos e imágenes capturadas de los mejores.

Eso sí, si la buscáis no esperéis encontrarla muy barata.

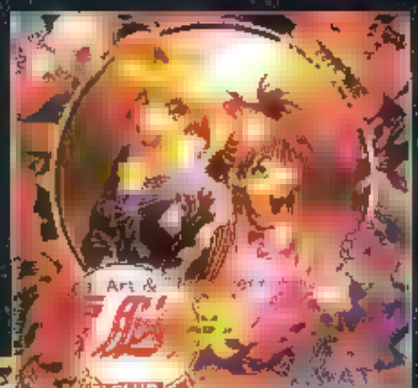
La importancia del manga erótico en Japón propicia la aparición de revistas que sólo hablan de videojuegos eróticos para cualquier formato y, hasta se venden con CD de demos.

IMAGENES EN CD-ROM

También hay a la venta muchos CD's para PC que recopilan hasta 630 megas de imágenes sustraídas de juegos eróticos que nunca antes se habían visto.

Hay algunas ilustraciones con una categoría tal que es una auténtica pena que sus dibujantes sólo se dediquen a la temática erótica, porque podrían hacer verdaderas maravillas del manga en general.

Si tenéis oportunidad de conseguir alguno de estos CD's, comprenderéis por qué le digo.



Imágenes pequeñas, demos, cortos, animaciones, fotos de muñecas muy sexy... cualquier cosa tiene cabida en los CD-Rom eróticos y es que nuestros amigos nipones, son auténticos "otokus".

Aquí tenéis una pequeñísima muestra de algunos de las ilustraciones que se pueden encontrar en los CD-ROM eróticos. El formato de estas imágenes permite que sean abiertas con casi cualquier programa de diseño gráfico.

OTAKU MANGA

LAS FRIKIS JAPONESAS DE BARBIE

No era de extrañar que tras aparecer las primeras figuras de personajes manga le siguieran algunas de carácter erótico. Estas "muñecas" no son fáciles de conseguir (ya que casi todas son producidas en baja cantidad), pero aun así siempre hay alguna que otra figura de este tipo en las tiendas especializadas.

BANDAS SONORAS

Hemos podido encontrar en el mercado dos que recopilan las bandas sonoras de películas eróticas como pueden ser "Count Down" (film del que también hablamos en este número) y otras del mismo autor. También hay un CD llamado "Debut Vocal Collection" que se basa en uno de los populares juegos de "Mahjongg" (estos de fichas chinas) en los que se apuesta la ropa. Cuanto menos, curioso.

Una de las bandas sonoras corresponde a otro especial "Shiongai" pero en el que se apuestan prendas de ropa.

LANZAMIENTOS EN VIDEO

Bajo el sello Animex han llegado algunas películas de vídeo erótico a nuestro país.

Desde que Manga Video lanzara su sello "Animex", hemos podido disfrutar de títulos tan fantásticos como "Shin Angel" ("Angel" en España), tal y como originalmente fue conocida (algunos episodios con censura y otros sin ella). Angel, editada en 2 cintas es la obra cumbre del maestro del manga erótico "U-Jin", del que además podemos ahora ver la serie "Visionary" (extrañamente llamada aquí "Visionery").

De Visionery han salido a la venta 3 cintas, y cada una recopila dos episodios (los cuales [illegible] pasado año), uniéndolos extrañamente hasta crear un argumento convincente.

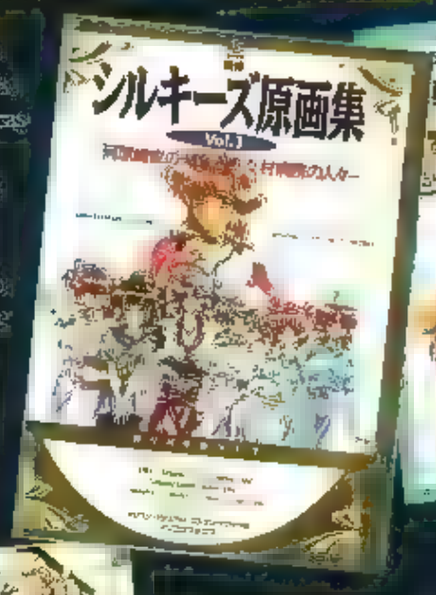
La edición de Manga Video tiene un pequeño fallo (del que parecen no haberse percatado los editores), y es que en la carátula de la segunda cinta aparece una imagen sin censurar que después en la cinta está censurada (Visionary no pasó la prueba del "tijeretazo").

"Marcha Atrás" es el título que ha recibido el film basado en el manga de otro gran maestro del erotismo, Hiroyuki Utatane. Se trata de una recopilación de relatos de corta duración de los cuales podremos deducir que el ingenio de este autor parece limitado. La banda sonora de esta película es la comentada anteriormente con el nombre de "Count Down". De Hiroyuki Utatane hemos podido disfrutar hasta ahora con el manga "Temptation" (de Ediciones Glénat, que de primeros que contaba la serie sólo [illegible] al mercado por su alto nivel erótico), y ahora con "Seraphic Feather" (de Norma Editorial), primera obra sin temática erótica, aunque con ellas tampoco provocativas.

LIBROS DE ILUSTRACIONES

SILKY'S ORIGINAL ART OF GRAPHICS: Este libro de ilustraciones contiene todos los diseños, bocetos y dibujos que han dado forma a las chicas que protagonizan un juego que tiene como temática principal a un muchacho que se mete en un hospital donde descubre que algunas enfermeras son atacadas por pacientes.

La calidad de los dibujos es muy alta y el libro en sí está medianamente bien presentado. Si a esto le unimos que el libro no es demasiado caro, tenemos como resultado un Art Book erótico bueno.



DO-KYU-SEI 2: Este otro libro sigue unas pautas muy parecidas al "Silky's" (bonitos dibujos, chicas en posturitas sexy...), y como temática, el guión más básico de los juegos eróticos nipones: Chico nuevo llega al instituto, las chicas tontean con él, llegan los líos y acaba salvando a la más guapa. En fin, todo un "pedazo" de guión.

Su precio en yenes, al igual que el "Silky's" es de 2.000 (para que os hagáis una idea de lo que os puede costar).

Este es uno de los mejores libros de ilustraciones editado hasta la fecha. En él se pueden encontrar dibujos tanto eróticos (bastante suaves) como otros "normales", pero todo ellos con un gran nivel de calidad.

SATOSHI URUSHIHARA CELL WORKS: Satoshi Urushihara es el tercer gran ilustrador erótico que visita este Otaku Manga. Admirado por la afición más selecta del manga, Urushihara ha realizado trabajos en manga de la talla de "Legend of Lemnear" (que será publicada dentro de poco por Norma Editorial), y el anime "Plastic Little".

En este libro de ilustraciones se pueden ver algunos trabajos realmente espectaculares de Urushihara y quienes estén interesados en él podrán descubrir la enorme calidad de todos los dibujos. Su precio del libro es de 2.000 yenes y no es difícil conseguirlo en España. Si lo tenéis, ya podéis guardarlo bien, porque en este género está considerado como una auténtica joya.

Y PARA ACABAR

Antes de dejaros os adelantamos que en un próximo número adelante dedicaremos un Otaku Manga exclusivamente a hablar a fondo los mejores dibujantes de este género.

¡Ah! Por cierto, para quienes no lo sepan, el próximo Salón del Comic se celebra los días 9 al 11 del mes de Mayo, así que allí nos veremos. Y para quienes no podáis ir...

Matta Raigetsu

Por el Gran Maestro de las Artes Parciales

OTAKU MANGA

Nueva edición del Salón del Cómic de Barcelona

Tras la reposición de energía vital que hemos experimentado en nuestra visita anual al Salón del Cómic de Barcelona, estamos nuevamente con las pilas cargadas. En esta edición de Otaku Manga vamos a hacernos partícipes de nuestro entusiasmo y vamos a contaros todo lo que allí vimos de interés, que fue mucho. Atentos.

¿Cómo fue esta edición?

Sin lugar a dudas, de las más favorables en lo que a asistencia de público se refiere. Hubo mucha menos gente que en anteriores ediciones, lo cual no es de extrañar si tenemos en cuenta que, a pesar de que los expositores presentan muchas novedades, los organizadores no ofrecen excesivas alicientes de cara al público. Aun así, repito, cada stand del salón ofreció lo último en el campo del cómic y el manga (no sólo de Dragon Ball, aunque sí en su mayoría).

El fenómeno Evangelion, del que os hablamos hace pocos números, se está extendiendo a una velocidad increíble. Telas, banderas, cortinas, posters, tarjetas, figuras e incluso los 2 videojuegos de Saturn hicieron acto de presencia en cada puesto de venta de la Estación de Francia.

Las televisores de los distintos stand (Videoclub Hollywood, Estudio Inu) no paraban de emitir los últimos episodios de Dragon Ball GT (los de Songokuh Super Saiya 4), el nuevo film de DBZ en castellano e incluso en un stand (Chunichi Comics) se pudo disfrutar del primer OVA de Gowkaizer (también comentado ya en esta sección). Pero lo más interesante para quien iba a dejarse los ahorros fue todo lo que a continuación os comento.

Nuevos libros

La misma compañía japonesa que nos ofreció los libros "Capcom Ilustrations" y "SNK Illustrations" acaba de lanzar un nuevo libro que recopila una gran cantidad de ilustraciones en formato bolsillo, con las que los fans de los juegos de esta compañía van a alucinar como nunca. Al igual que los dos anteriores libros, sería un pecado dejarlo pasar.

"FINAL FANTASY: JAPAN": El ilustrador oficial de «Final

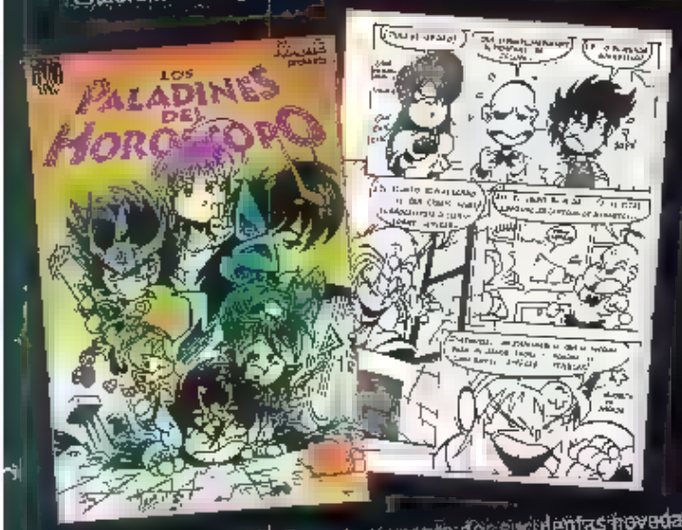
Novedades manga en España

Planeta-deAgostini presenta los siguientes títulos:

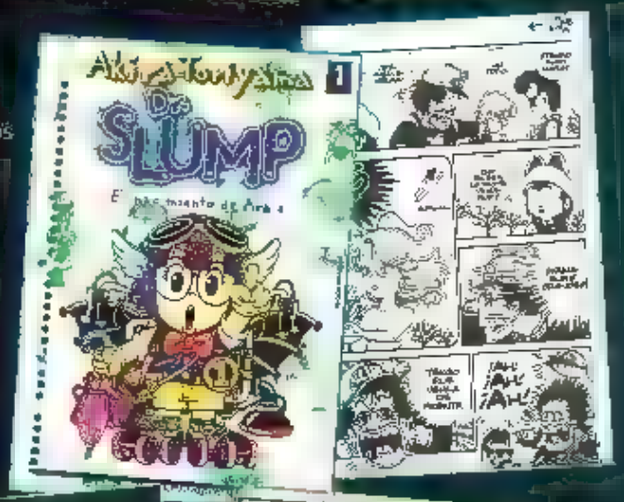
"CAZADORES DE MAGOS" (originalmente "Bakuretsu Hunter"), un manga dinástico en formato tomo nipón que nos narra las aventuras de un chaval poseído por doce animales mitológicos, perteneciente además a un clan de cazadores de magos. Genial!

También han lanzado el tomo **"LA TRAGEDIA DE Z"**, de Rumiko Takahashi, recomendado para los auténticos fans de Rumiko y los mangas sin acción a base de golpes; **"COMPILER"**, de Kia Asamiya, revista del "Shonen Mangazine" y otras dos grandes novedades:

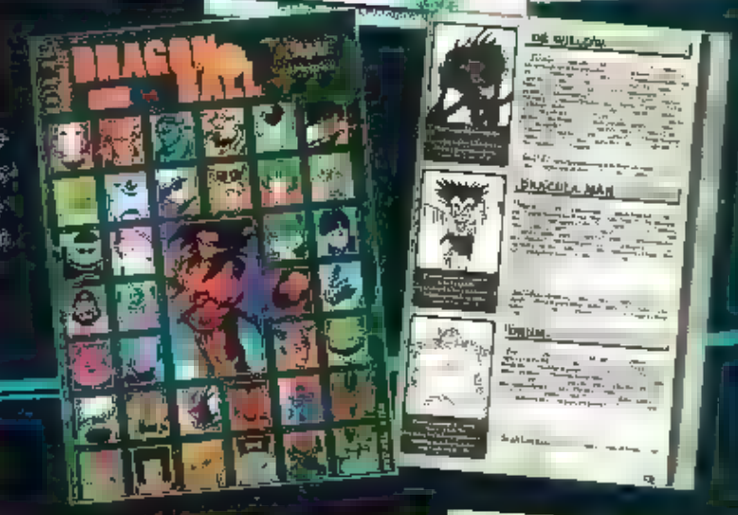
"MISS CHINA (SPIRIT OF WONDER)" uno de los mejores mangas de cuantos he podido disfrutar hasta el momento. Un argumento cargado de sentimientos, sorpresas y los especiales "toques" de su peculiar protagonista, una jovencita china que dirige un restaurante en Inglaterra.



"DR. SLUMP": Después de que las velas que les pusimos a todos los santos se apagasen, Planeta nos ha ofrecido por fin el "Dr. Slump" de Akira Toriyama que tanto esperábamos. Creo que no es necesario decir nada sobre esta obra de sobra conocida por todos vosotros.

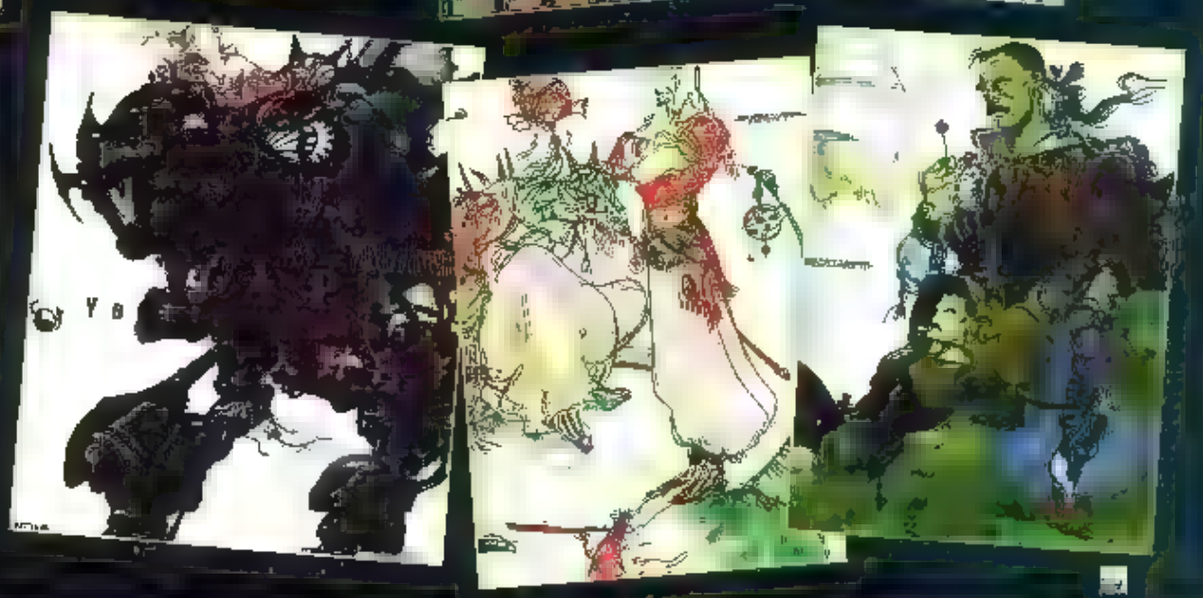


Por su parte, el **Studio Inu** nos presenta dos suculentas novedades editoriales, una de ellas es **"LOS PALADINES DEL HORÓSCOPO"** (parodia de "Los Caballeros del Zodiaco"), realizada por Nacho Fernández (uno de sus mejores trabajos), David Ramírez y Nuria Tamarit, y la segunda novedad es **"GUIA DE PERSONAJES DRAGON BALL"**, que parecen haber dividido en dos partes y en la que podremos encontrar hasta el último personaje aparecido tras la transformación de Songoku en el Super Guerrero Legendario. Recomendable.



de Ilustraciones

Fantasy, Yoshitaka Amano ha lanzado un libro recopilatorio de sus increíbles cuadros. Especialmente recomendado para los fans de esta serie. De esta misma saga encontramos también el **"FINAL FANTASY VI PIANO COLLECTIONS"**, editado directamente por SquareSoft. Se trata de un libro de partituras con la música de lo que fue la tercera entrega de Final Fantasy en los USA, que además trae un CD con las mismas interpretadas.



OTAKU MANGA

Nuevos CDs: Mucha marcha

"SINGLE FATAL FURY 2": Al contrario que otros años, en este Salón del Cómic se pudieron encontrar CDs originales en gran cantidad. Incluso algunos "singles" se dejaron ver por allí, como éste que ahora os comento. Es un mini CD con los dos temas cantados del segundo OVA de Fatal Fury (no editado en España).

"THE KING OF FIGHTERS'96 ARRANGE SOUND TRAX": Este CD recopila la música de la última versión del «KOF», pero regrabada con increíble calidad y nuevas aportaciones musicales. Una de las mejores conversiones de música de cartucho a música orquestal hechas hasta el momento.

"SAMURAI SPIRITS IV ARRANGE SOUND TRAX": Versiones mejoradas de la BGM de «Samurai Shodown 4», con pistas adictivas en las que los dobladores oficiales de los luchadores narran la historia del videojuego (una especie de radio-novela).

"FINAL FANTASY: LOVE WILL GROW": Este es un curioso CD que presenta algunas de las más famosas melodías de la saga «Final Fantasy» en versión cantada (las letras pueden estar en japonés, inglés, francés y portugués). Muy curioso.

"FINAL FANTASY VII ORIGINAL SOUND": Ni más ni menos que una caja con 4 CDs es la encargada de recopilar toda la música del ingualable juego de rol de PlayStation. Obviamente el pack es caro, pero sus fans saben lo que compran mejor que nadie.

Y las inacabables tarjetas

Si te paras a pensar en la cantidad de tarjetas que hay a la venta cuando aún no has acabado de contarlas ves que han aparecido 10 nuevas colecciones. ¡Buf! Estas son:

DRAGON BALL GT P.P. CARD 3: Las PP Cards de sobrecitos en las que hace acto de aparición el Songokuh de nivel 4 contra el maloso Vejeeta-Baby (a ver si en un próximo Otaku os explico de qué va la cosa). Imágenes punteras con lo último de GT.

DRAGON BALL GT BANDAI POWER LEVEL 2: El Songokuh a por todas partes, pero esta vez apoyado por unas imágenes brutales. Si consigues tu colección completa, ¡ya puedes retirarte del mundo del manga a una isla desierta donde poder observarlas sin que nadie te moleste!

STREET FIGHTER III: La primera colección basada en los nuevos personajes de CAPCOM, y acompañada por ilustraciones 3D de Street Fighter Zero 3.

FINAL FANTASY VII: En esta colección se pueden encontrar imágenes cogidas directamente del juego, otras son ilustraciones de aquí y de allá, pero en general la colección no pasa de ser bastante flojucha.

ALL CAPCOM WORLD: La colección de tarjetas que estábamos esperando todos los juegos de Capcom, con especial detenimiento en los de lucha, se pueden encontrar en esta colección de 180 cromos. Tenerla completa es tener 3 libros de ilustraciones de Capcom diferentes sin una sola página de desperdicio. ¡Bestial! Suerte para aquellos que traten de conseguirla, se trata de una edición de poca tirada...

Y ya para despedirnos...

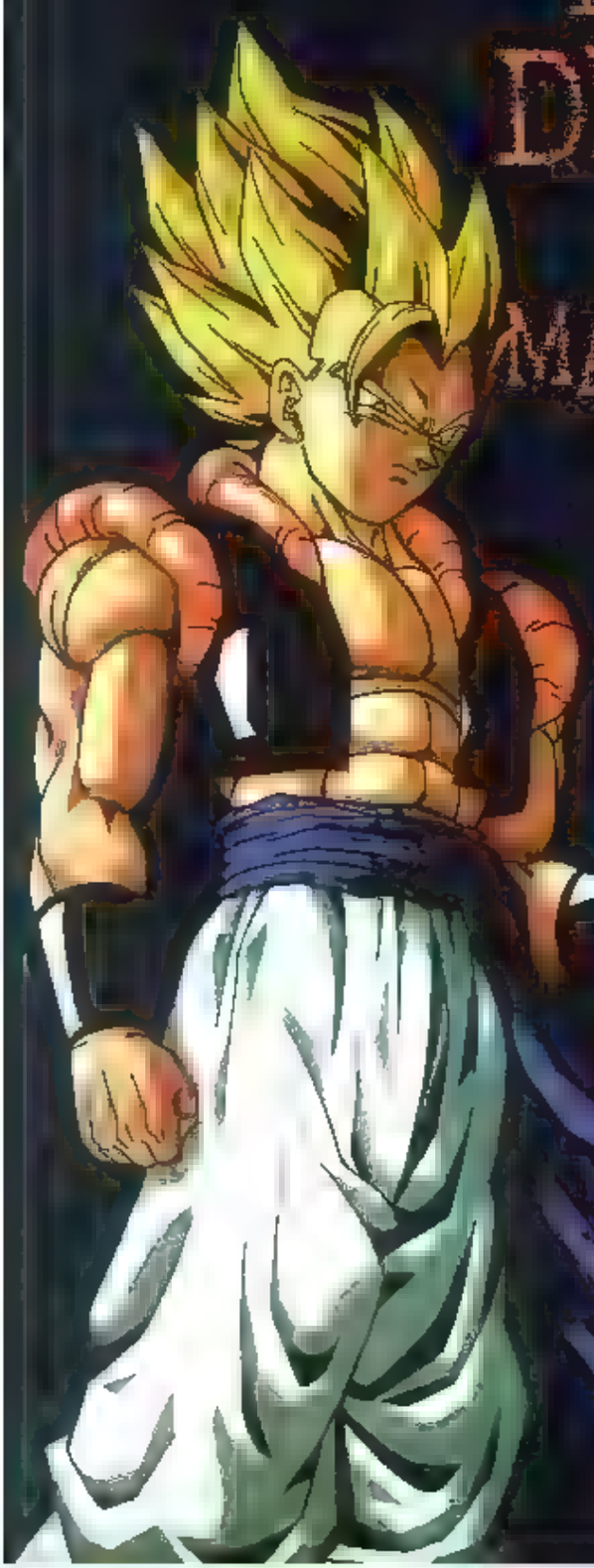
Os digo que, por razones de espacio, no he podido contaros todo lo de interés que ha habido en la feria. Pero bueno, mejor, porque, como dice el refrán: "Ojos que no ven, corazón que no siente". Y vosotros, como todos, sentiríais mucha pena por no poder comprar todas la maravillas que fueron presentadas.

Mario Raigetsu
Gran Maestro de las Artes Perdidas

OTAKU MANGA

En el Otaku de este mes vamos a seguir dándole un repaso a algunas de las novedades manga relacionadas con los videojuegos que se presentaron en el pasado Salón del Cómic de Barcelona. Y también aprovechamos para comentaros los dos últimos vídeos de Dragon Ball que han sido editados.

DOS VIDEOS DE DRAGON BALL Y OTRAS MANGA-NOVEDADES



Continúa la DragonBall manía

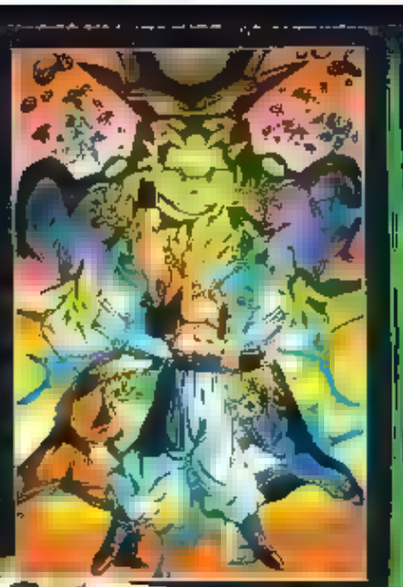
Aunque ya casi habíamos perdido la esperanza de que saldrían más películas nuevas de Dragon Ball dobladas al castellano, Manga Video nos ha sorprendido gratamente con dos nuevos lanzamientos. Bueno, lo cierto es que no debería decir "repentinamente", ya que durante las últimas semanas hemos podido ver anuncios en la televisión, en los mangas e incluso en algunas revistas (incluida ésta, por supuesto). Vamos a ver de qué van estas dos películas, aunque de antemano se puede decir que posiblemente son las mejores que he visto.

FUSION: Gojeeta entra en escena

"Fusion" corresponde al volumen 15 de la colección Dragon Ball de Manga Video. Cronológicamente se han saltado 2 películas la continuación de la lucha contra Broly, el super saiya legendario y el enfrentamiento de Goten y Trunks contra un ser creado a partir de unas muestras de sangre extraídas a Broly. Suponemos que acabarán siendo

Libros especiales de los OVAS

Es normal encontrar en Japón tomos en formato manga que reproducen en en estilo de fotonovela las películas más importantes del anime. Estos libros son denominados "Anime Books". Pues bien, las dos películas anteriormente comentadas de Dragon Ball Z no sólo tuvieron Anime Books, sino también una edición especial en formato libro de ilustraciones, llamados "Jump Anime Library". Tienen 104 páginas, de las cuales 54 son a color y narran la historia a modo de foto novela. 16 en blanco y negro que pertenecen a los bocetos de los personajes y escenarios, otras 16 a color con los mejores momentos de las películas, y otras 18 en las que encontramos comentarios de los anteriores OVAs, las letras de las canciones, y quien es quien en el film. Además, de regalo traen un poster doble. Su precio ronda las 2500 pts.



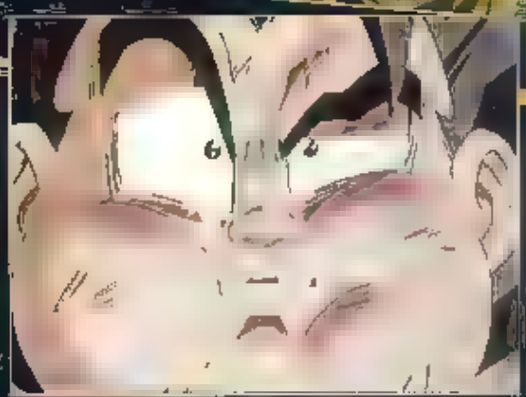
Novedades Anime en España

Después del éxito de las películas de Dragon Ball, Manga Films sigue poniendo a la venta animes con mucha relación con los videojuegos.

El 18 de junio pone a la venta «Virtua Fighter», una cinta de 90 minutos de duración y con tres episodios completos de las aventuras de Akira, Pai y compañía y que costará 1.995 pts. En ellas viviremos la odisea de Akira Yuri que viaja a lo largo del mundo para encontrar las Ocho Estrellas Resplandecientes que sólo verán aquellos que tengan una verdadera fuerza interior.

En la misma fecha se pone a la venta la cuarta cinta de la serie de animación «Street Fighter V» con los episodios del 10 al 12. En estos episodios podremos seguir las aventuras de Ken y Ryu en su búsqueda de los mejores luchadores del planeta. El precio también será de 1995 pts.

Esta es la mejor película de Dragon Ball que se ha editado



editadas, pero por ahora no se sabe cuando.

En "Fusión" podemos disfrutar de la fusión (de ahí lo original del título) de Gokuh y Vejeeta, que tiene como fin acabar con Janemba, un demonio que toma forma a partir de toda la energía maligna que había sido acumulada desde el principio de los tiempos.

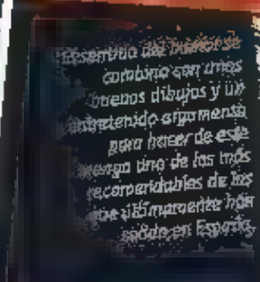
Estamos ante la mejor película de la serie editada en España. Cuenta con un montón de efectos especiales y animaciones generados por ordenador de gran calidad que dotan de extraordinaria espectacularidad a algunas de las titánicas peleas. Por supuesto, ver bolas de energía que no son puro dibujo animado choca un poco, pero también impresiona. Supone una oferta que no deben dejar escapar los seguidores de la serie.

Eso sí, tiene un par de "curiosidades". Una porque han traducido el nombre del ser demoníaco Janemba por "no quiero". El segundo es que por la procedencia de la cinta (que ha sido doblada del francés), algunas imágenes han sido censuradas (literalmente quitadas), como por ejemplo la aparición de un pequeño Hitler liderando un ejército de orcos del infierno.

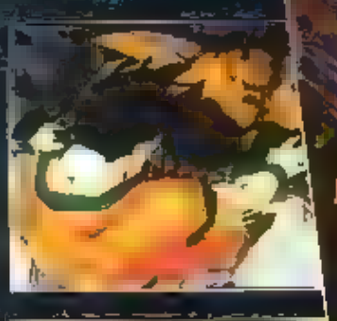
OTAKU MANGA

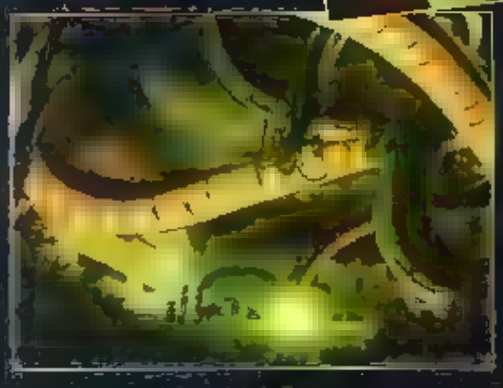
Un repaso al panorama manga

DRAGON HALF DE KOUSUKE MIRA es un manga para los amantes de la aventura y el rol, que tiene como protagonista a Mink. El padre de Mink es humano y su madre una Dragona, por lo que ella es una humana con cola de dragón y cuernos. Mink comete el error de enamorarse de Dirk Saucer, un cantante que a ratos caza dragones enviado por el rey Shaka. A raíz de esto las aventuras se sucederán una detrás de otra, acompañadas de detalles graciosos que amenizan la lectura. Muy recomendable.



En la misma línea que el anterior (rol y aventura), Planeta nos presenta CAZADORES DE MAGOS, de Satoru Akahori y Ray Omishi. Nuestro prota se llama Carrot Glace, y es un joven mago con un pequeño defectillo, y es que está poseído por doce bestias místicas. Cada vez que es alcanzado por un hechizo el joven se transforma en una de ellas. Sus dos compañeros de aventura, Tira Misu y Chocolat, se encargarán de ayudarle a salir del trance de una forma un tanto especial. Este joven trío se dedica a cazar magos negros, aunque las cosas no salen siempre como ellos quisieran. La colección completa consta de cinco volúmenes y es muy divertida.

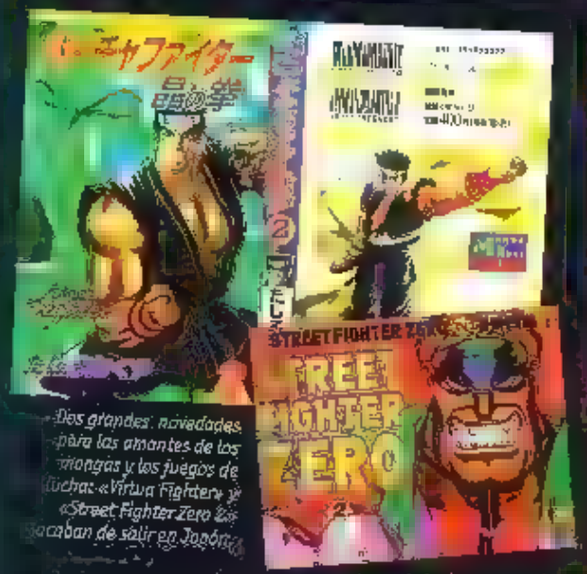




EL ATAQUE DEL DRAGON
Gokuh hace un Shoryuken

Es el volumen 16 de Dragon Ball y en ella los protagonistas se han de enfrentar a un mega ser de otra dimensión llamado Hirudegan (que parece extraído de un episodio de los "Power Rangers"). La única manera de parar al bicho es conseguir la ayuda de Tapion, un joven de su misma dimensión que aparece al mismo tiempo que el ser y que va a tener consecuencias posteriores en la vida de algunos personajes, especialmente Trunks. Hirudegan está dividido en dos partes que necesitan unirse para volverse una criatura indestructible. Lo único que puede calamar sus peligrosos movimientos es la música de la ocarina mágica que toca Tapion.

Este OVA cuenta con el atractivo de no tener ningún tipo de censura. Por si esto fuera poco, luce la animación de mayor calidad que hemos visto de entre las cintas editadas hasta ahora de Dragon Ball. Eso sí, se sale de la línea habitual de las películas de la serie reduciendo drásticamente el número de combates y dándole más importancia a la historia y al argumento en sí mismo que a la habitual pelea a puño limpio. Sin embargo, este mismo detalle la hace una cinta muy recomendable pues ofrece una perspectiva diferente y muy atractiva del fenómeno Dragon Ball.



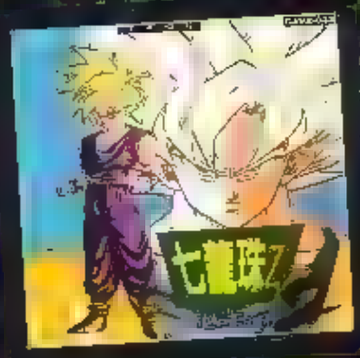
Dos grandes novedades para las amantes de los mangas y los juegos de lucha: «Virtua Fighter» y «Street Fighter Zero 2» acaban de salir en Japón.

En lo que respecta a Japón, se han dejado caer un par de tomos interesantes.

El primero es Virtua Fighter "Akira no Ken", manga dibujado por Takuya Tashiro, del que se conocen hasta la fecha tres tomos. Tiene un desarrollo muy lento, de tal manera que hasta el tomo tercero no aparecen mas que Akira, Pai y Lau.

El segundo tomo es "Street Fighter Zero vol. 2", de Masahika Nakahira. Ya anteriormente os hablé de esta colección, sin duda alguna la que mejor refleja la saga de los "Alpha". En este tomo se incorporan a la serie Sakura, Gen, y el resto de personajes de "Zero 2". Con este segundo volumen se cierra la serie, la última viñeta deja a Sagat y a Ryu bajo una noche de tormenta: principio de la película de animación.

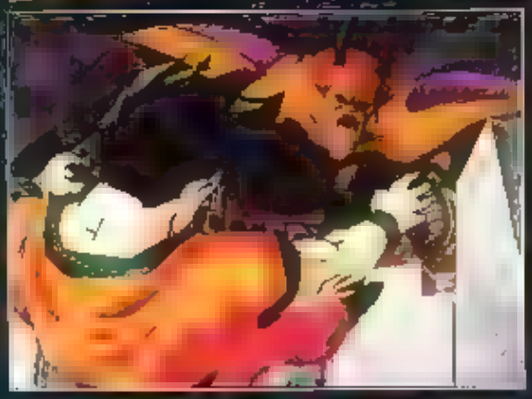
Los compactos más punteros



DRAGON BALL Z "SUPER BATOU DEN 2": Quienes tuvieron la suerte de poseer el segundo juego de lucha de Dragon Ball Z para Super Nintendo, recordaran su BGM, que en esta ocasión ha sido mejorada con un resultado impresionante: los temas de la intro y el ending son auténticas maravillas.

DRAGON BALL Z "SUPER BATOU DEN 3": Conversión de la BGM de Dragon Ball Z 3 de Super NES del mismo estilo que el anterior CD. Algunas pistas se regrabaron para las versiones de PlayStation y Saturn, pero no alcanzaron ni con mucho el mismo nivel de calidad.

FINAL FANTASY IV "CELTIC MOON": Se trata de un CD que plasma las 15 melodías más famosas de Final Fantasy IV (conocido por su adaptación al ingles como "Final Fantasy II"), en estilo de música celta. Los fans de la saga Final Fantasy no deberían dejar escapar esta increíble versión de una de las mejores BGMs de todos los tiempos.



Podéis encontrar [illegible]

Y se acabo por ahora. Ya se que no es mucho, pero el verano no suele ofrecer grandes novedades.

Matta Raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales

OTAKU MANGA

Los juegos de Rol son, para quienes no lo sepan, el género favorito de los japoneses a la hora de engancharse a la consola. Este tipo de juegos, que posee una gran capacidad de absorber, cuenta ya con cientos de sagas, la mayoría de ellas desconocidas para el público español. En este Otaku Manga vamos a presentaros el último R.P.G. de éxito en Japón, el esperado «Samurai Shodown», además de dar un repaso por el mercado manga-rolero. Por cierto, este es un buen mes para hacerse con un juego de rol, siempre y cuando no te haya quedado ninguna.

Movida Rolera

Nombres como «Final Fantasy» «Secret of Mana» (Seiken Densetsu) «Romancing Saga», o «Dragon Quest», posiblemente os suenen a todos. La mayoría de ellos nacieron en la Nintendo de 8 bits hace ya una década pasando después con éxito por las 16 bits. Pero además de estas grandes sagas, el mundo de los videojuegos cuenta con una infinidad de juegos de rol basados en personajes de manga como uno de los «Caballeros del Zodiaco», tres de «Sailor Moon» y dos de «Dragon Ball» en Game Boy, por poner sólo algunos ejemplos.

Me gustaría citaros un juego de rol que me impactó cuando supe de su existencia ya que soy un feliz poseedor de antiguallas niponas para Famicom (NES japonesa). Su nombre es "Famicom Jump Hero Retsuden" (algo así como "La legendaria búsqueda de los héroes de Jump en Famicom") un juego del año 1988 en el que el protagonista, un joven lector de la revista Shonen Jump, se introduce en la revista para tomar parte de una aventura que le hará recorrer todos los universos de los personajes plasmados durante 20 años en la publicación. Así pues, nos topamos con los personajes de Dragon Ball, El puño de las Estrella del Norte, Caballeros del Zodiaco, Campeones, Kimagure Orange Road, City Hunter.

Me parece muy difícil que lleguéis a encontrarlo, pero si alguno tiene la increíble oportunidad de dar con este juego, que no se lo piense dos veces!

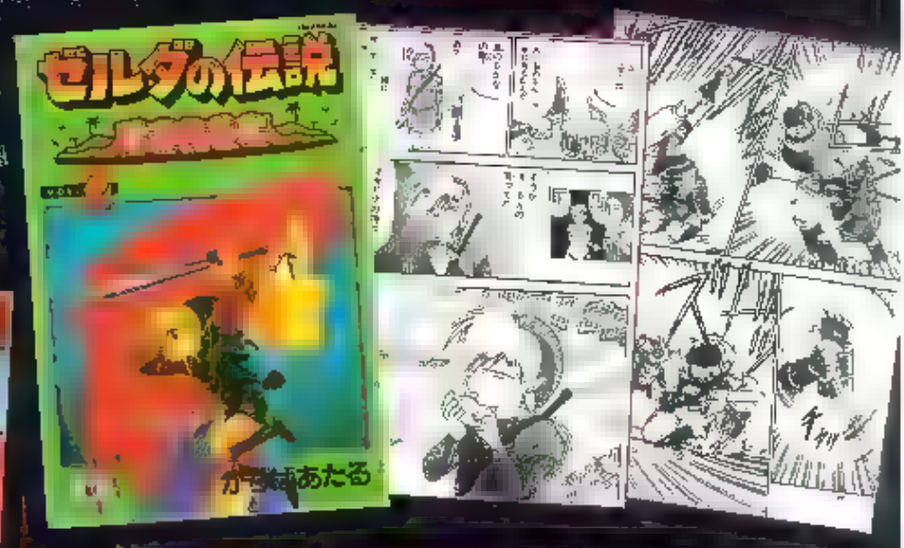
El Manga y el Rol

La literatura fantástico-medieval ha sido siempre un género rico en títulos, tanto en literatura como en mangas. Fijaos que en la actualidad se editan en nuestro país dos series de mangas basadas en este campo. La primera es "Fortune Quest", de Natsumi Mukai y Misio Fukazawa, obra que parodia los RPG: sus protagonistas saben que suben de nivel, y que deben conseguir dinero matando monstruos para poder comprar armaduras y conseguir así mas resistencia. La segunda serie es "Dragon Half", manga con grandes dosis del humor más absurdo encontrado hasta ahora en mangas. Su protagonista es una chica mitad dragón y mitad humana. Os recomiendo ambas series, aunque ya llevan unos meses en los kioscos.

Si profundizamos en el tema del manga basado en juegos de rol tenemos por ejemplo el conocido "Fly", manga publicado en nuestro país, y serie igualmente televisada. Lo que no conoce tanta gente es el resto de mangas que no suelen llegar aquí por no haber tal vez suficientes seguidores de este género quare a ver le gusten los mangas en japonés. El ejemplo más claro puede ser "Roto no Monshoran", otro manga basado en «Dragon Quest», que además se asemeja muchísimo más a la historia original de esta saga que "Dai no Daiboken", alias "Fly" (además, este manga ha obtenido mucho mas éxito en Japón).

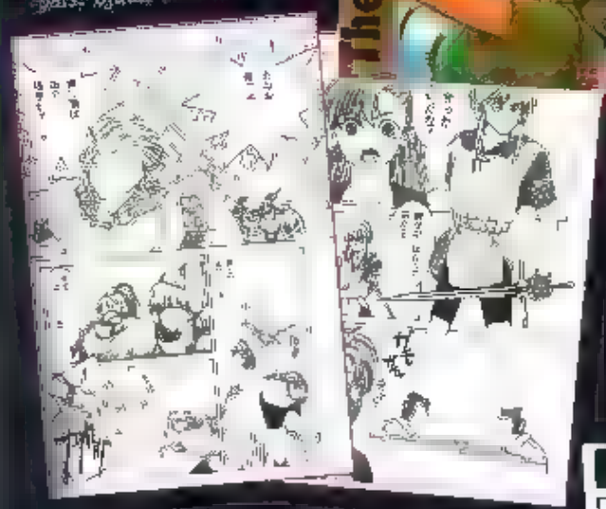
Enciérrate en una "Zelda" muy especial

Imagino que todos recordaréis las aventuras de Link. ¿Cierto? Como sabéis, la leyenda de Zelda fue uno de los juegos de rol mas importantes en el mundo de las consolas Nintendo de 8 y 16 bits, -y posiblemente también lo será en N64- y a él le dedicamos este apartado en el que veremos algunos mangas que tienen al bueno de Link como protagonista.



● "THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST": Es un fantástico tomo recopilatorio (único volumen), ilustrado por Junko Taguchi, un autor desconocido en nuestro país, pero que encajaría perfectamente dado el gran parecido que tienen sus obras con algunas de las editadas aquí.

Reúne toda la historia del juego que apareció bajo el mismo nombre para Super Nintendo, pero las 190 páginas obligaron a su autor a recortar algunos momentos sin mucha importancia. Este es el mejor tomo basado en un juego de rol de cuantos han pasado por mis manos. ¿Quién sabe si, con la moda de editar mangas basados en fantasía medieval, pudiese llegar a verse publicado en nuestro país? Ojalá.



● "THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING": Si el tomo anterior plasmaba la historia original de Super Nintendo, esta colección trata de hacer lo mismo con la versión de Zelda para Game Boy. Y no se queda muy atrás de su antecesor, ya que a lo largo de las 380 paginas (2 tomos recopilatorios) se pueden poner casi todos los detalles del "grande del rol" para Game Boy.

Su autor es Ataru Cagiva, otro desconocido que no es tan bueno como Junko Taguchi. Su estilo cuadra con la obra porque dibuja a los personajes como te los imaginas al jugar (obviamente, reduciendo los cabezones). El guión, como ya he dicho, es el del juego de Game Boy lo que no le quita emoción a la obra, todo lo contrario.

Estos dos tomos han sido editados en Japón por un sello editorial perteneciente a la compañía Enix quien, como podréis comprender, no se dedica únicamente a diseñar juegos de rol (curioso dato ¿verdad?). Con un poco de suerte podréis llegar a encontrar este manga en alguna tienda especializada de Barcelona.

● "THE LEGEND OF ZELDA: A KOMA MANGA THEATER": Se trata de los típicos tomos de chistes de cuatro cuadros (tiras de prensa japonesas), en los que se parodian todos los elementos, detalles, fallos y curiosidades de los distintos juegos.

Como es normal en este tipo de volúmenes, hay varios dibujantes (por lo general más de 5), que van cambiando en cada tomo y no merece la pena mencionarlos. Estos mangas son editados también por la compañía Enix.

Hasta ahora han caído en mis manos seis volúmenes de A Koma Manga Theater. De ellos, los cuatro primeros contienen tiras cómicas basadas en el juego de Super Nintendo, mientras que los dos restantes son chistes sobre la versión para Game Boy.

Seguro que todos habéis pensado alguna vez dónde guardan los héroes todos los objetos, armas y armaduras que encuentran. El sentido del humor de estos libros cómicos tienen respuesta para todo.

OTAKU MANGA

¡Por fin! ¡Samurai Shodown RPG!

El último gran juego de rol que ha salido en Japón. Se trata de «Shinsetsu Samurai Spirits Bushido Retsuden», el RPG de «Samurai Shodown». Los señores de SNK han tenido algo de retraso ya que la fecha inicial de salida en Japón era en Julio del 96 y ha sido en julio pero del 97 cuando se ha puesto a la venta.

El juego ha aparecido para Neo Geo CD y Sony PlayStation (que son las que nos interesan). Estas últimas tienen menos opciones que la de Neo Geo CD que viene con 2 CDs, mientras las PS sólo tienen uno. Aún así lo que hemos jugado hasta ahora no es moco de pavo.

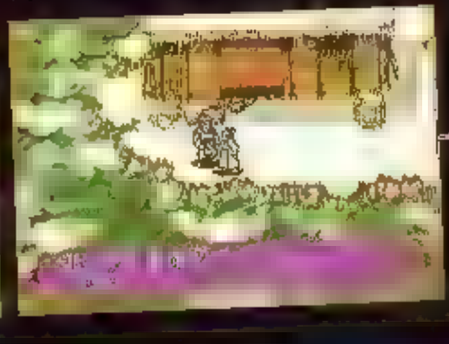
El juego tiene 6 personajes a seleccionar para encabezar el grupo de luchadores (Hach-maru, Tachibana Ukyo, Nakoruru, Cham-Cham, Genjuro Kibagami y Galford). Tras escoger líder nos aparecen dos modalidades de juego: Modo personal y original.

En el Modo Personal el luchador seleccionado se introduce en la acción debido a algún tipo de problema con el malo de turno (cada personaje tiene su historia). Nada más comenzar, se unen a su causa 2 personajes más.

El Modo Original es un modo historia donde los 6 personajes principales se unen a tan sólo un compañero de aventuras y más adelante a un misterioso personaje llamado Leon, que ha sido especialmente diseñado para la ocasión.

Cada modo de juego tiene su propio decorado y cada uno es como mínimo 3 veces más largo que «Chrono Trigger». Los super ataques de los luchadores se van adquiriendo como en cualquier juego de rol, pero los ataques se pueden efectuar como en todos los RPG (o sea, marcando el ataque que quieres realizar), o bien realizando el movimiento en el pad, como si de un juego de lucha se tratase (algo que ya pudimos ver en «Final Fantasy VI»).

Como siempre, el hecho de que este juego vea la luz fuera de su país, depende del éxito que coseche en el mismo. A ver cómo resulta.



Discografía completa de la saga «Final Fantasy»

El próximo estreno del emblemático «Final Fantasy VII» para PlayStation y el tema de los juegos de rol casi me ha obligado a especificaros una discografía completa de una de las sagas roleras más importantes tanto en Japón como en el resto del mundo.

- Final Fantasy IV "Original Sound Version": Un único CD que recopila toda la BGM de «Final Fantasy II». 44 pistas difíciles de superar en calidad.
- Final Fantasy IV "Celtic Moon": Las 15 mejores pistas del «Final Fantasy IV» tocadas al estilo de música celta. Música relajante para oídos selectos.
- Final Fantasy V "Dear Friends": Músicas regrabadas del juego de igual nombre y que no llegó ni a los USA.
- Final Fantasy VI "Original Sound Version": Es un pack de 2 CDs, correspondientes a la edición americana del «Final Fantasy III».
- Final Fantasy VI "Grand Finale": Es un cuarto CD sobre «F.F.VI», que contiene algunas pistas cortas regrabadas y otras mejoradas.
- Final Fantasy "Pray": Primero de 2 CDs con las mejores melodías de toda la saga, pero en versión cantada. Muy recomendable.
- Final Fantasy "Love Will Grow": Segunda parte del "Pray". En sus 11 pistas hay canciones que quienes jugamos al «F.F.II» recordamos con claridad. Recomendable y fácilmente localizable.
- Final Fantasy "1987-1994": Recopilatorio de músicas de todo «Final Fantasy». Nada del otro mundo. Cuesta encontrarlo.
- Final Fantasy "Mix": Creo que sobran los comentarios. Una mezcla de las más conocidas pistas de todos los Final Fantasy. Mediocre.
- Final Fantasy "Phantasmagoria": Otra selección de todo «F.F», pero esta vez interpretadas con guitarra. Un poco monótono.
- Final Fantasy "Piano Collection": Igual que el "Phantasmagoria", pero para piano. Viene acompañado por un libro con partituras. Muy caro y difícil de encontrar.
- Final Fantasy VII "Original Sound Track": Un pack de 4 CDs recopilan la BGM del gran juego de rol de PlayStation. Tener el juego y no comprarse estos CDs es pecado. Buscadlo en librerías especializadas (salió hace solo unos meses).

Se acabó por este mes. En el próximo Otaku Manga tendremos un especial de un no menos especial juego de lucha.

Gran Maestro de las Artes Marciales

OTAKU MANGA

JAFCON 97
JAPAN FANTASTIC CONVENTION

El paraíso de los OTAKUS JAPONESES

El JAFCON es el "otaku" show más popular en Japón. Se celebra todos los años en el caluroso mes de Julio y a él acuden todas las compañías que puedan ofrecer productos relacionados con el manga, los animes o los videojuegos. A los clásicos en este tipo de ferias, este año se ha sumado al JAFCON un invitado de excepción: Sega.

Esta edición del Jafcon reunió a 30.000 personas en tan sólo un día de feria. Allí se podían comprar todo tipos de productos relacionados con los mangas y los videojuegos.

Este año, al igual que el pasado, el JAFCON se celebró en el pabellón conocido como "Big Sight", un conocido centro de exhibición situado en una moderna área de Tokyo cercana al mar.

Por supuesto, no todos los exhibidores de esta feria son importantes compañías. Junto a Bandai, Takara, From Software, y este año por primera vez también Sega, se puede ver a algunos fans del manga que llevan a la feria sus últimos trabajos casi siempre realizados a mano. Curiosamente son estos productos los que más llaman la atención de los visitantes y por algunos de ellos se llegan a pagar cantidades realmente importantes, dependiendo del material y la calidad del producto.

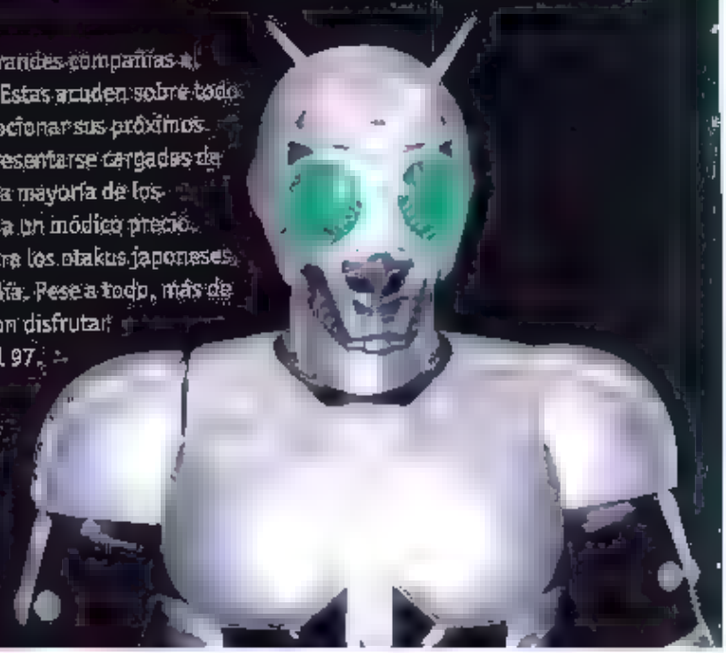
Además, la posibilidad de ser el afortunado en adquirir uno de estos objetos no siempre depende del dinero. Los otakus japoneses no dudan en hacer largas colas durante toda la noche para poder entrar dentro de los primeros grupos que tienen acceso al show. Y es que tras los primeros 30 minutos de exhibición muchos de los stands ya presentan el cartel de "Todo vendido" y se empiezan a organizar grandes colas frente a los stands más solicitados.

Poco a poco estas colas empiezan a ser más densas y lentas. Pese que cuando los exhibidores han vendido todo el material disponible, el público sigue intentando llegar hasta ellos para poder conversar y agasajarles con todo tipo de preguntas.

Cuando se trata de las grandes compañías el asunto es algo diferente. Estas acuden sobre todo con la intención de promocionar sus próximos lanzamientos, y suelen presentarse cargadas de todo tipo de periféricos, la mayoría de los cuales pueden adquirirse a un módico precio.

Desafortunadamente para los otakus japoneses, la feria dura tan sólo un día. Pese a todo, más de 30.000 visitantes pudieron disfrutar a tope de esta edición del 97.

La mayoría de los visitantes salieron, como siempre, con las bolsas llenas y los bolsillos vacíos.



COSPLAY EN JAFCON

Uno de los eventos más esperados del show es la exhibición por parte de improvisados modelos de diferentes indumentarias hechas a mano relacionadas con el manga y los videojuegos, y la consiguiente sesión fotográfica. Esto se conoce como Cosplay (Costume Play).

Durante las poses se reúnen decenas de fotógrafos que puede estar desde 2 minutos hasta 10 con cada modelo, dependiendo de la calidad de los disfraces. Después de la avalancha de flashes y la multitudinaria sesión fotográfica, cada fotógrafo tiene la oportunidad de realizar individualmente algunas tomas más. Posteriormente, muchas de estas fotografías serán publicadas en importantes revistas y magazines japoneses. En las primeras ediciones del show todo el mundo pensaba que esta sería una costumbre pasajera, pero ahora se ha convertido en toda una tradición.

Uno de los acontecimientos más emocionantes del show es cuando los visitantes lucen sus divertidos disfraces de personajes de manga y los videojuegos hechos por ellos mismos.

Las muñecas de los personajes de Sailor Moon siguen haciendo acto de presencia año tras año.

BANDAI. Menos protagonismo que otros años

Nadie duda de que Bandai es la auténtica reina de este show. Allí, en Japón, Dragon Ball, Sailor Moon o Power Rangers siguen arrastrando todo tipo de pasiones. Sin embargo esta vez, sólo unos cuantos nostálgicos exhibidores además de la propia Bandai colocaron figuras y objetos relacionados con estas series en sus stands. Tal vez los tiempos están cambiando, o tal vez las modas este año en Japón van por otros senderos. Aún así, aquí podeis ver algunas muestras en forma de figuras.

OTAKU MANGA

Este es uno de los personajes de Evangelion, un fenómeno manga que nace en Japón y del que hay dos videojuegos para Saturn.

EVANGELION. El mayor fenómeno Otaku

No hay duda de que este título sigue siendo uno de los más populares en el panorama actual del otaku japonés. La aparición primero del anime, y después del correspondiente manga y los dos juegos para Saturn han convertido a esta serie en toda una leyenda a pesar de tener una historia relativamente corta.

No hace falta decir que las figuras y objetos relacionados con este anime fueron algunos de los productos más solicitados en este show.

Por otro lado, se acaba de estrenar un nuevo film en Japón basado en esta [illegible] llamado "The End of Evange[illegible]". Mientras [illegible] Gainax Studio, los creadores del anime, están ya realizando un nuevo OVA en el que introducirán nuevos personajes y un montón de sorpresas.

Para que os hagáis una idea de lo que está siendo este fenómeno en Japón echad un vistazo a estas cifras:

- Ventas de mangas (3 volúmenes): 5 millones de unidades.
- Ventas de libros (basados en las dos primeras películas): 3 millones.
- Ventas de vídeo y LD (20-26 episodios): 2,4 millones.
- Ventas de juegos (2 títulos en Saturn): 1 millón.
- Venta de tarjetas (2 series): 90 millones.
- Ventas de banda sonora en CD (4 CD's): 3,4 millones.
- Mapas de 152 figuras oficiales realizadas.
- Total de ganancias generadas: aproximadamente más de 300 mil millones de pesetas.

GUNDAM. El mito se mantiene vivo

Por estos súper modernos robots no parece pasar el tiempo. Para los otakus japoneses siguen siendo auténticos personajes de leyenda que no rebajan lo más mínimo su popularidad. La Gundammanía parece estar realmente asentada en tierras japonesas teniendo en cuenta que las series de televisión basadas en estos personajes se llevan emitiendo desde hace muchos años.

Además [illegible] la llegada [illegible] Sega a este show no ha [illegible] hecho sino aumentar esa popularidad. Hay que tener en cuenta que esta compañía ha lanzado algunos juegos basados en esta serie, como es el caso de «Virtual ON» para Saturn, de ahí que en el show no fuera difícil encontrarse con diferentes réplicas de los [illegible] Raiden y compañía.

OTAKU MANGA

Locos por el manga

Virtua Fighter, también estrella del manga.

Este mes hemos centrado nuestro Otaku Manga en la búsqueda de material relacionado con el juego de lucha poligonal más famoso de la historia: «Virtua Fighter». Buscando y buscando, hemos encontrado material de todo tipo: mangas, animes, cartas... y hasta CDs con música.

Virtua Manga

Es curioso el hecho de que, siendo «Virtua Fighter» uno de los juegos de recreativas y consolas que más dinero ha dado en el mercado japonés, sea a su vez uno de los juegos con menos mangas basados en sus personajes. Sin embargo, alguno hay por ahí suelto. Aquí tenéis un par de muestras.

EL PUÑO DE AKIRA

Takuya Tashiro es el encargado de dibujar una de las versiones manga de «Virtua Fighter» más acertadas. El guión de "Akira no Ken" es bueno, aunque centra las aventuras de Akira cuando aún no conoce a ningún participante del torneo, y rellena los tomos que da gusto con gran cantidad de rivales chinos de estos que le hacen pensar a uno quién fue el estúpido que le dio el título de luchador de artes marciales a este tipo? Un golpe, y listo.

A finales del primer tomo, se añaden a la historia Pai y Lau, tomando así la cosa algo de interés.

A su vez, el resto de los ocho luchadores iniciales de la primera entrega de «Virtua Fighter», harán acto de presencia entre el segundo y tercer tomo (que son los únicos que hemos podido encontrar hasta el momento).

Se hace un poco largo, pero si conseguís encontrarlos, os los recomiendo, sobre todo por aquello de que tampoco hay mucho donde elegir sobre el tema.

LEGEND OF SARAH

Sin duda alguna "Virtua Fighter: Legend of Sarah" es uno de los mejores mangas basados en videojuegos que han caído en mis manos. No puedo sino decir que tiene un dibujo genial, y un guión basado por completo en las historias originales de «Virtua Fighter». En concreto se centra en Sarah y Jacky Briant, pero también toman parte de la historia Wolf y Jeffry.

Jacky se proclama vencedor de una carrera de coches en San Francisco. Allí, una pesada reportera trata de hacer un reportaje sobre él a cualquier precio, y para ello piensa seguirle a todas partes. Primero descubre que Jacky tenía una hermana inseparable llamada Sarah, que algún tiempo atrás desapareció misteriosamente. Pero el destino (y alguien tras las sombras) hace que Jacky y Sarah se vuelvan a encontrar. Sarah no es la misma, su eterna alegría ha desaparecido y su forma de ser es ahora muy brusca. Tiene lugar un enfrentamiento entre Jacky y Sarah, donde Jacky no hace más que recibir golpes. El combate termina con Jacky saliendo disparado por una ventana. Esta enredada trama está además apoyada por mentiras y traiciones.

El dibujo es uno de los mejores que he visto y, al igual que el guión, está realizado por Takahiro Matsumoto, un autor poco conocido en nuestro país, pero que sin duda está a la altura de los mejores.

Virtua Fighter, la serie

Siguiendo con los continuos lanzamientos de películas animadas basadas en videojuegos de lucha, Manga Video está sacando al mercado desde hace un par de meses la serie televisiva de «Virtua Fighter» que viene a ser la respuesta de Sega al "Street Fighter II" de Capcom y entre las que podemos encontrar muchas similitudes, como el diseño de los personajes. Pese a mantener sus edades originales, los 4 protagonistas (Akira, Pai, Sarah y Jacky) tienen aspecto de jovenzuelos, y su forma de actuar es la típica de un colocado quinceañero casi irreconocibles.

Los guiones respetan la idea original del videojuego de Yu Suzuki, pero introduce unos personajes secundarios que parecen diseñados por el peor autor de animación americana que os podáis imaginar. He aquí un resumen de lo acontecido en las dos primeras cintas:

Akira Yuki es un luchador que recorre el mundo con el fin de encontrar las ocho estrellas resplandecientes, visibles únicamente por quienes poseen auténtica fuerza interior.

En el transcurso de su viaje llega hasta China Town, donde un grupo de luchadores chinos, los Koenkan, extorsionan a sus habitantes, incluido Pai y su padre Lau Chan. Akira interviene evitando que secuestren a Pai. Desde ese momento los enfrentamientos con los Koenkan se suceden hasta que con la ayuda de Pai, Jacky y Sarah Briant, Akira los derrota.

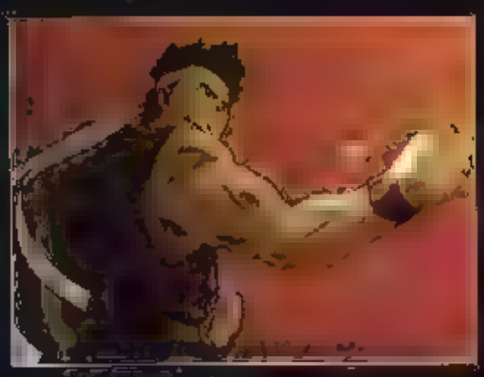
Los cuatro amigos siguen sus aventuras mientras viejos conocidos van apareciendo poco a poco, como el ninja Kage Maru que secuestra a Sarah en el barullo que se forma tras el accidente sufrido por su hermano Jacky.

Como era de esperar, por el hecho de que estamos frente a una producción originalmente enfocada para televisión, la calidad de la animación no es una maravilla, aunque se ha de destacar que de estos seis primeros episodios sólo el tercero tiene un una calidad algo peor. Los personajes están ratamente caracterizados, y en muchas ocasiones nos recordarán a algunos de los componentes de Ranma 1/2 (sí, tal y como suena). Así, Akira Yuki tiene el carácter de Tatewaki Kunoh, Pai Chan tiene la forma de ser de Shampoo, Sarah Briant la da un cierto aire a Kasumi Tendoh, y Jacky al celoso Ryoga Hibiki. Puede parecer extraño, pero así es. Además su juvenil carácter parece no concordar con lo que te imaginas viéndoles pelear en el juego. Esto no quita para que la serie resulte divertida y muy entretenida.

Algo destacable de la serie es que en cada episodio se pone en escena un golpe especial propios de los juegos, que además el comentarista pasa a explicar paso a paso.

Por cierto, ¿recordáis el juego de «Virtua Fighter» que salió para Game Gear? Estaba basado en esta serie de animación.

Aunque los personajes tengan un aspecto poco estándar al final, a la hora de luchar siempre recuperan alguno de sus típicos atributos, como la cinta del pelo de Akira y como ya ejecutan sus típicas especiales de siempre.



OTAKU MANGA

Merchandaising poligonal

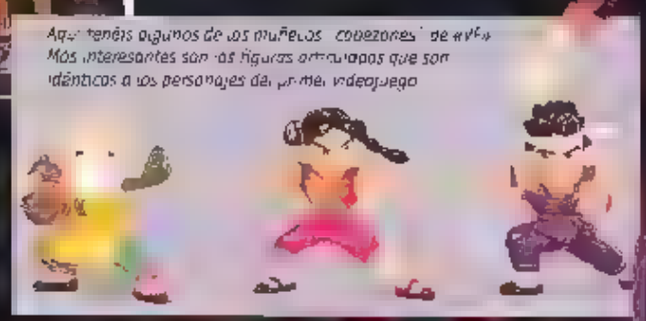
Tampoco es excesiva la cantidad de elementos relacionados con la serie. Hay muñecos super deformer, figuras de peluche, llaveros... pero lo cierto es que de cualquier juego en 2D he encontrado más cosas.

Lo más normal es encontrar tarjetas de las típicas que llegan aquí en su mayoría de Dragon Ball (es obvio que sean las más vendidas), pero ha dado la casualidad de que han llegado (tal vez de rebote) un par de colecciones de «Virtua Fighter».

La primera colección tiene imágenes Super Deformer de los personajes de «Virtua Fighter 1», que además han sido caracterizados con los polígonos que formaban sus ahora cutres rostros (vale, en su momento estaban alucinantes, pero ya...). La editora de estas tarjetas es la mismísima BANDAI.

La segunda colección, editada también por BANDAI, esta vez en colaboración con SEGA, está basada en la serie de animación. Estas han pisado nuestro país hace muy poco (se podían encontrar con facilidad en el Salón del Cómic), así que sin mucho empeño seguro que daréis con esta interesante colección.

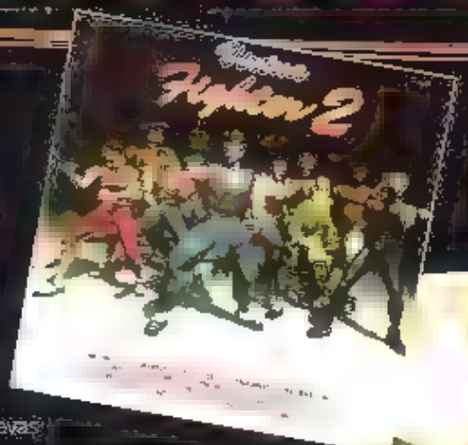
Las tarjetas son uno de los productos más frecuentes en el merchandaising japonés. En España es fácil encontrar dos colecciones sobre «VF» editadas ambas por Bandai.



Aquí tenéis algunos de los muñecos "cabezones" de «VF». Más interesantes son las figuras articuladas que son idénticas a los personajes del primer videojuego.

Bandas Sonoras: el símbolo del éxito

- VIRTUA FIGHTER ORIGINAL SOUNDTRACK: Banda sonora original de la primera entrega de «Virtua Fighter».
- VIRTUA FIGHTER MAXIMUN MANIA: B-Univ, el grupo compositor de la música de los «Virtua Fighter», presenta nuevas melodías y un par de canciones cantadas.
- VIRTUA FIGHTER NEO RISING: Canciones cantadas basadas en algunas de las músicas de «Virtua Fighter», añadiéndole además nuevas instrumentales con una calidad superior.
- VIRTUA FIGHTER 2 ORIGINAL SOUNDTRACK: B.G.M. de «VF2».
- VIRTUA FIGHTER DANCING SHADOWS: CD que contiene solamente canciones cantadas sobre los personajes de «Virtua Fighter 2». Muy recomendable.
- VIRTUA FIGHTER 3 ORIGINAL SOUNDTRACK: Uno de los CDs de música sobre videojuegos más vendidos del año. Versiones originales y remezcladas.
- VIRTUA FIGHTER 3 ON THE VOCAL: Canciones cantadas basadas en la última entrega de «Virtua Fighter». Aún no se ha dejado ver en nuestro país (de reciente aparición en Japón).



Una muestra del interés nipón por un juego es la cantidad de bandas sonoras a las que ha dado lugar. Como veis, «Virtua Fighter» no tiene ningún problema de popularidad ni en Japón ni aquí.

Y nada más. Espero que este especial «Virtua Fighter» os haya gustado. Por cierto, si queréis que hagamos algún tipo de Otaku Manga especial, estamos abiertos a sugerencias.

Matta Raigetsu
Gran Maestro de las Artes Parciales

OTAKU MANGA

Locos por el manga

Primero la conocimos por sus aventuras en versión manga. Luego pudimos disfrutar de sus misiones imposibles en una animación de increíble calidad. Hasta hace poco nos mostraba la resistencia de cierta marca de pantalones. Y ahora, la teniente Kusanagi llega hasta las pantallas japonesas de PlayStation para acabar con toda una serie de terroristas de élite. Estamos hablando, por supuesto, de

Ghost in the shell, del manga al videojuego

La Historia

En el año 1998 se creó un Neurochip, un procesador de increíbles características que en el año 2028 pondría en funcionamiento la producción de inteligencia artificial. En tan sólo un año la tierra se pobló de Cyborgs apenas distinguibles de los seres humanos y muy superiores a ellos por su naturaleza mecánica.

Precisamente, la "Patrulla Especial Fantasma" es un grupo organizado de cyborgs armados hasta los dientes a las órdenes del gobierno, liderados por la teniente Kusanagi y encargados de combatir a los Hackers.

Los Hackers son ladrones informáticos, piratas de gran habilidad en el manejo de datos por redes, que tratan de sustraer información del gran "Ghost" cambiando la información obtenida por otra totalmente equivocada o por virus ocasionando daños sustanciales. "Ghost" es el nombre que recibe el ordenador central que contiene toda la información y todos datos del mundo, una especie de super-Internet, manejado por los directivos más importantes del planeta.

Y ante todo este lío de computadoras y neurochips, surge una duda en las complejas mentes de los cyborgs. Los humanos parecen estar dotados de algo que ellos no llegan a comprender. Esa esencia que sus mecánicos, pero casi perfectos cuerpos, no pueden imitar. Se trata del espíritu, al que los cyborgs denominan personalmente como "ghost" (este ya no tiene nada que ver con la computadora).

"Ghost in the Shell": el espíritu dentro de la concha.

Una banda sonora muy especial

La música que acompaña el film de animación puede resultar un tanto extraña, pero al igual que pasó en Akira, la película y su argumento se merecían una banda sonora fuera de lo común. El resultado, espectacular y extravagante donde los haya, ha dado como fruto 2 CDs, que podemos resaltar como super ventas en todas las tiendas con productos de importación de nuestro país por las que han pasado.

Ghost in the Shell, Original Soundtrack: Música original del film: increíble, fantástica, rara. Os recomiendo este CD a todos, pero en especial a quienes buscan algo distinto.

Ghost in the Shell, Real Image Album: Si el anterior CD era raro, este además de incluir antiguas melodías remezcladas y mejoradas tiene intercaladas pistas habladas de los personajes. Las composiciones, geniales, las pistas habladas, aguantables sólo por los nipones.

El Manga

Se publicó en España en 1993 bajo el título "Patrulla Especial Ghost" aunque vio la luz en Japón en el 89 como Kookaku Kidootai.

Este título resaltó de entre los publicados por Planeta de Agostini, por contar con un extraño formato (algo más grande de lo habitual), y por la inclusión en cada uno de sus 3 fascículos de una serie de páginas a todo color que lo adornaban de gran manera. Además, el papel y la impresión tenían un nivel muy alto (cosa que se echa en falta en la mayoría de publicaciones manga).

La historia se mueve a partir de la trama antes resumida, de la que parten varias historias entrelazadas, siempre centrándose en los mismos personajes.

Personalmente, le aconsejo a todas aquellas personas amantes del género cyber-punk que lo busquen por las librerías especializadas.

El Anime

Fue el estreno principal de Manga Video quien la lanzó a bombo y platillo arrastrada por una campaña preparada para que ningún fan del manga se sintiese indiferente a su paso. Posters, pegatinas, carteles, incluso un pase por Canal +, la dieron conocer a quienes no leían más allá de las "ondas vitales". A estas alturas, pocos son los aficionados que no han disfrutado de "Ghost in the Shell".

El film tiene 75 minutos de duración y cuenta con un excelente nivel de animación. Los diseños han reformado a la teniente Kusanagi que está lejos de alcanzar la gracia y belleza originales, pero aparenta tener un perfecto cuerpo humano.

Como argumento original para la película, tenemos a Kusanagi persiguiendo a un hacker con la habilidad especial de introducirse en la mente de sus víctimas. La teniente tiene además la inquietud de querer conocer los sentimientos de los humanos provocados por el "ghost", y no puede centrarse todo lo que debiese en su trabajo. Si te gustó Blade Runner, esta puede ser la opción anime que nunca lograste encontrar.

Masamune Shirow, creador del manga, no participó en la película, lo que se aprecia en los rasgos físicos de los personajes, sin embargo la calidad de la animación es soberbia.

El Juego

Por fin llegamos a lo que nos ha hecho tomar la pluma. "Ghost in the Shell" salió en Japón a la venta hace un par de meses, y ha resultado ser uno de los Shoot 'em Up en entorno 3D para PlayStation más originales y jugables de todos los tiempos. El diseño de personajes está realizado por el mismísimo Masamune Shirow, creador de la serie.

En el juego manejas uno de los robots-arañas de la patrulla especial. Estos mini-tanques de asalto son capaces de saltar, trepar paredes verticales, pegarse al techo, disparar y lanzar potentes bombas, todo ello con una velocidad y soltura increíbles.

El juego se divide en doce fases, cada una con distinta misión. Debemos eliminar comandos enemigos, desactivar bombas, perseguir un camión a toda velocidad...

Antes de dar comienzo a cada fase, nos será explicado el contenido de la operación mediante imágenes holográficas, tal y como sucedía en la película. Muy espectacular.

Y para espectacular, las animaciones utilizadas en la intro y los intermedios de fases (cada uno con una duración media de 45 segundos). ¡Ya quisieran muchas series y películas de animé! El apartado musical no se ha dejado a un lado, ya que contiene temas que te envuelven a la perfección, y que mantienen el espíritu futurístico de esta tecno-historia. ¡Ojalá llegue a España!

Matta Raigetsu!!

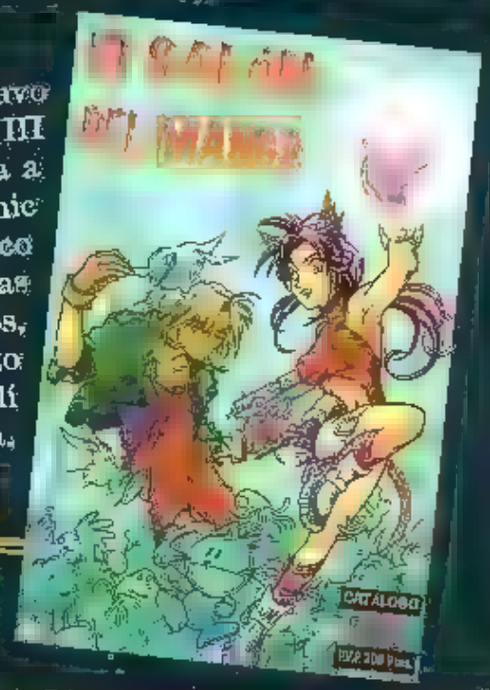
Por El Gran Maestro de las Artes Marciales

OTAKU MANGA

¡TATAKAE! ¡TATAKAE!

El Salón en el que reinaron los Otakus

Los pasados días 23, 24 y 25 de Octubre tuvo lugar en La Farga de L'Hospitalet la III edición del Salón del Manga. Todo apuntaba a que este sería el último salón dedicado al cómic japonés, pero la estupenda respuesta del público (que no de la organización) puede cambiar las previsiones para el futuro. De todos modos, volvimos a disfrutar de un sensacional evento que entusiasmó a los cientos de otakus que allí se dieron cita, y todo acabó en una gran fiesta.



Las iniciativas más originales, más divertidas.

Pese a que la organización fue más que discutible, el público respondió a las expectativas del Salón con varias iniciativas interesantes.

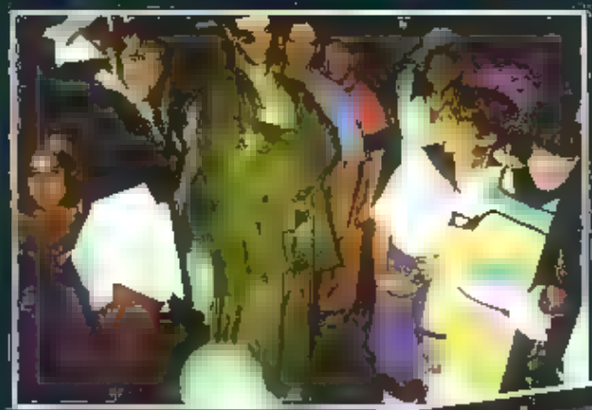
Además de los stands de venta de material habituales, este año los muchachos de la MLM hicieron acto de presencia con su propio stand.

La **MLM** (Mailing List de Manga) son un conjunto de otakus en toda regla que se han conocido mediante Internet, y que desde hace algún tiempo se reúnen en un canal creado por uno de ellos dentro de esta vía de información. Cada cierto tiempo se reúnen para verse las caras, esta vez ha sido en el Salón del Manga donde contrataron su propio stand.

Pero su intención no fue vender mangas de Gokuh ni codearse con las editoriales más importantes. Llegaron, plantaron allí su ordenador, sus súper altavoces, un par de micrófonos, y montaron la gorda con un karaoke que arrejuntó a todos los asistentes de tal manera que nadie quiso perderse la fiesta entonando alguna canción.

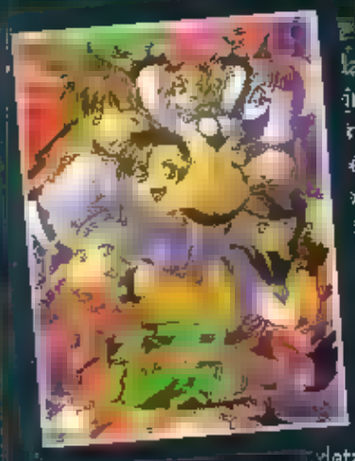
Lo último y más divertido del salón fue una iniciativa de **Tonkam**, una de las librerías especializadas de Barcelona, que para motivar a la gente organizaron el primer concurso de disfraces de mangas.

Pese a que apenas se dio publicidad al concurso, se contó con la participación de más de 80 concursantes. Hubo premios a los mejores disfraces sobre mangas y videojuegos. El primero se lo llevó una chica pequeña disfrazada de Asuza (la cría llorona consentida que aparece en «Ranma»). El segundo premio fue para un disfraz de Yagyu Yubey (el samurai legendario que aparece en «**Samurai Shodown**»). Hubo un premio al mejor disfraz basado en un videojuego, que fue para una chica vestida de **Lara Croft**, e incluso uno a la mejor «**Sailor Moon**» que...

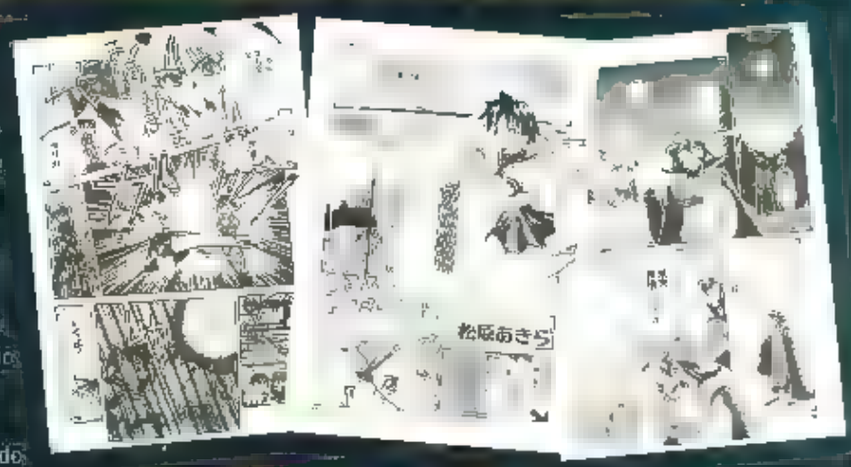


OTAKING

Con el fin de poder ofreceros imágenes de lo más interesante que allí se pudo ver, busqué hasta en el último rincón, y finalmente me hice con algunos souvenirs que a continuación os divido por grupos:

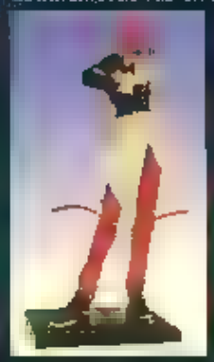


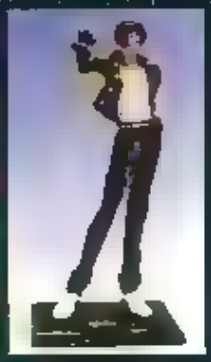
Mangas: Después de un largo período, en el que el sector de la importación perdió el interés por traer mangas relacionados con videojuegos, en este salón (para ser más exactos, en el stand de Chunichi Comics) he podido encontrar mangas de **«Street Fighter III»**, **«Vampire Savior»** (Darkstalkers 3), **«King of Fighters '96»**, **«Gowkaizer»** e incluso un tomo sobre chicas Capcom de reciente aparición en Japón. Todo ello os lo mostraré en próximos Otakus con todo detalle.



Tarjetas: Era obvio que todas las últimas colecciones de cardass inundarían los stands allí presentes. Entre las más curiosas pudimos ver la primera serie de P.P. Cards de la serie **Fushigi Yuugi**, una serie de éxito entre las fans femeninas, con un argumento que mezcla componentes de **Shulato** y **La Historia Interminable**.

Otra colección puntera fue la primera serie de P.P. Cards de **Rurouken Kenshin**, serie sobre samuráis de gran éxito en Japón (aquí aún no se ha introducido lo suficiente) que en ciertos momentos nos puede recordar a la saga **Samurai Shodown**. Y como no, la serie sobre la serie **Dragon Ball**, disfrutó de su rinconcito en todos los stands con las últimas series que detrás la definitiva etapa de GT, Goku y Vejeta en 4ª Estado Super Saiya, así como imágenes conmemorativas en unas cardass súper bien acabadas.

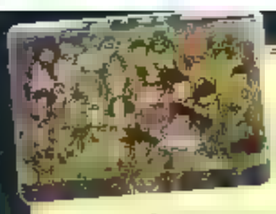




Figuras: Las maquetas de personajes de mangas y videojuegos llenaron las estanterías de los stands de Chunichi Comics, Intercomics y Samurai. Los protagonistas de **«Street Fighter Zero»** fueron los primeros en desaparecer, seguidos de los más conocidos luchadores de la saga **«King of Fighters»**. Tal vez las figuras más difíciles de vender (o de comprar, según) fueron las maravillosas maquetas de Rei y Asuka (las chicas "protas" de **Evangelion**), que atraían al público masivamente, público que igualmente salía corriendo al ver precios, que rondaban las 15.000 pts.

Posters: Además de los habituales de **Dragon Ball Z y GT**, se vendieron telas con ilustraciones de **Evangelion**, **Street Fighter** y **Ghost in the Shell** (imágenes sacadas del Manmachine Interface). La mayoría alucinantes.

Por lo demás, no mucho, los típicos CDs de siempre, algunas pegatinas, pins, mangas en castellano, etc. Eso sí, mucho Goku y más de lo que esperábamos de Evangelion.



Adios tarjetitas de Goku!! Recordamos que había 2 tipos de colecciones de tarjetas editadas por BANDAI: las Power Level y las Cardass Station. Pues bien, para dar por finalizadas las 2 colecciones, BANDAI ha sacado una única serie en la que se fusionan los conceptos que servían de base para diferenciarlas. Esta es, por tanto, la última colección de cardass de **Dragon Ball**, y en esta tarjeta podéis ver cómo se despiden los componentes de GT.

En el pasado Otaku Manga os hablé del juego para PSX de **Ghost in the Shell**, remarcando la gran calidad del anime especialmente creado para la ocasión. Pues bien, han sacado a la venta un libro llamado **"Manmachine Interface"** basado en este juego, que contiene los diseños de los personajes y unas ilustraciones increíbles de la chica protagonista. Al parecer se vendió el primer día :-(No me dio tiempo ni a comprarlo. Cuando lo consiga seréis los primeros en verlo (bueno, los segundos si contamos a quienes se lo llevaron del salón).

OTAKU MANGA

Una mala organización

La organizadora de este evento fue FICOMIC, una asociación cultural cuya sede está en Barcelona y que parece que no se suele comer mucho el coco a la hora de montar los salones.

Para empezar, preparó una exposición "de lujo" dedicada a series míticas japonesas. Como era de esperar, la gente que realmente no tiene ni idea de manga, nos obsequiaron con imágenes de **Mazinger Z, Heidi** y **Marco**... ¡Sacadas de tebeos dibujados por españoles a principios de los 80! Estas "increíbles" imágenes se codeaban con fotos de la galería de monstruos de **Godzilla**. ¡Toma pedazo de exposición!

Desde que surgió la noticia de que se realizaría un Salón del Manga, todos nos preguntábamos si FICOMIC traería a algún autor japonés semi-conocido. Al final apareció un animador japonés llamado Masami Suda, (al que sólo conocen en su casa) y que no es más que uno de los miles y miles de animadores ocasionales que la **Toei** ha utilizado en sus años mozos. Al señor Suda se le puso un stand para que firmase FOTOCOPIAS (¿?) de dibujos de Arale, Candy Candy y Kenshiro (del Puño de la Estrella del Norte). Las colas de gente se formaron rápidamente en el stand, tratando de conseguir la apreciada firma, lo que demuestra el interés del público por participar en cualquier evento aparte de los propios stands. Para colmo de males, me enteré que ni siquiera fue FICOMIC quien movilizó al animador, sino el **Estudio Inu**.

Lo que menos gustó al público fue el hecho de tener que pagar una nueva entrada si se abandonaba el recinto momentáneamente, algo que afectó a las ventas de los stands. Recemos para que las cosas cambien en el futuro.

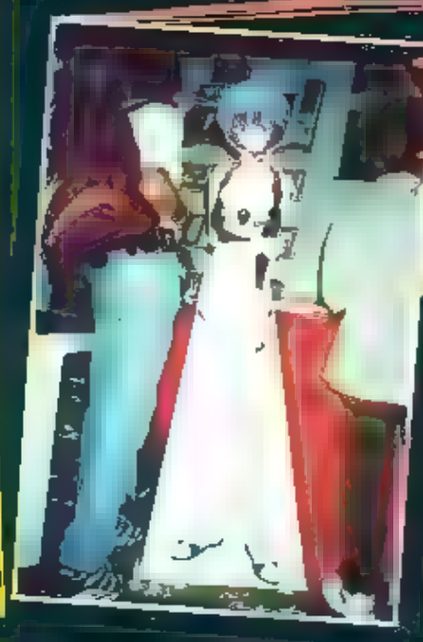
Genio y figura. A la espera del inminente éxito del videojuego **«Final Fantasy VII»** en nuestro país, los importadores se han metido de cabeza en el negocio de figuritas basadas en dicho juego. Muñecos de varios tamaños y de todos los personajes se pudieron comprar a precios medianamente asequibles. Y si no llegaban las pelas, siempre quedaba la posibilidad de hacerse con uno de estos simpáticos llaveros. Y siguiendo con «FFVII» os contaré que tuve la ocasión de hablar con el representante japonés de Pioneer, que había venido para negociar con los jefazos de Manga Video la posible venta de los dos OVAs de **Final Fantasy**. Por lo que tenían hablado hasta el momento, los de M.V. no tenían muy claro el éxito de la cinta. Curioso ¿verdad? En lo que quedó la cosa es un misterio, pero avisados quedáis de su posible aparición, eso sí, como mínimo el año que viene.

¿Y de videojuegos, qué?

Resulta que este salón ya no es del manga y el videojuego, ahora sólo es del manga (según reza su cabecera). Aún así, los stands de videojuegos han asistido y la gente que quería ver novedades en este terreno las ha encontrado.

Se ha podido disfrutar del **«Gambare Goemon»** de N64 (que por si no lo sabíais tiene una "intro" cantada en japonés por Hiroba Kageyama, el cantante de Dragon Ball), un juego que Konami podría no vender aquí por su elevado número de megas. También tuvimos ocasión de probar **«Bomberman64»** y **«Dead or Alive»** de Saturn entre otros. Yo personalmente, como última compra del salón, me hice con el **«King of Fighters '96»** de Takara para Game Boy. Toda una pasada para un cartucho de 4 megas con 20 luchadores que además de un montón de ataques especiales tienen dos súper ataques. Cuenta además con cinco escenarios con sus músicas correspondientes, ¡fieles al juego original, aunque eso sí, todo en miniatura!

El juego «King Of Fighters 96» para Game Boy fue una de las grandes estrellas dentro del apartado de software en este salón. Es increíble la calidad de este pequeño cartucho.



La fiebre **Evangelion** se extendió por todos los stands en los que se podía encontrar desde llaveros de 300 pts. hasta Cartones con la figura de Rei Ayanami a tamaño real a un precio de 17.000 pts. Eso no es fiebre, es auténtica locura.

Y con este adelanto de las novedades del Salón os dejo hasta el mes que viene cuando os explicaré con detalle las novedades más interesantes.

¡Matta Raigetsu!

Gran Maestro de las Artes Parciales

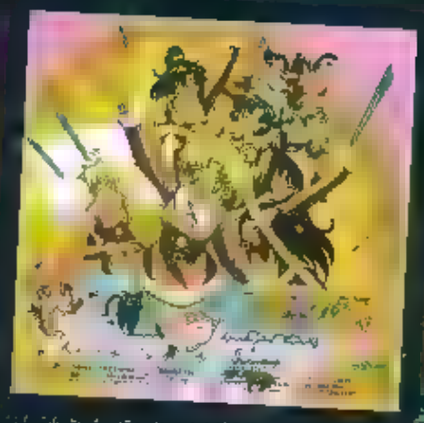
OTAKU MANGA

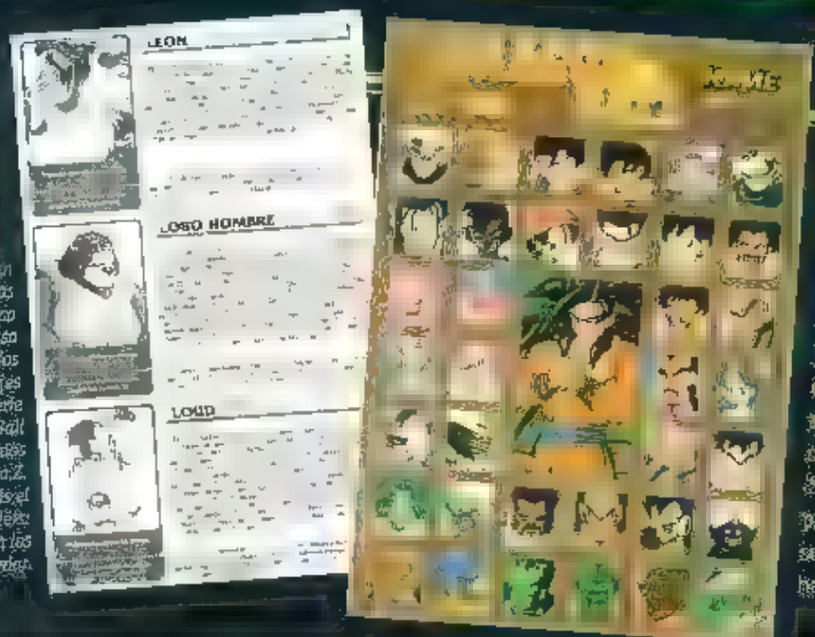
Este mes, coincidiendo con las fechas navideñas, vamos a dedicar el Otaku Manga a algunas de las publicaciones españolas y japonesas que rondan por las librerías y que nos servirán de relax para este corto espacio de vacaciones y como ideas cara a un posible regalo de Reyes.

Navidades Manga

Villancicos

Cada año se entonan las canciones típicas navideñas tanto en español como en inglés, ¿imagináis las caras de vuestros amigos y familiares si os aprendieseis algún villancico típico, pero en japonés? Para ello contáis con 3 CDs: el "Merry Christmas" de Sailor Stars, el "Christmas for You" de Sailor Moon y el "Ryo Ohki's Christmas Album" de Tenchi Muyo. Unos artículos realmente muy apropiados para la Navidad.





Indispensable

Todo fan de Dragon Ball debe saber que recientemente se puso a la venta la segunda parte de la guía de personajes de Dragon Ball, editado por el Estudio. En las 64 páginas de que consta el diccionario encontraremos a todos aquellos personajes que hicieron aparición por Dragon Ball, Z o GT, y cuyos nombres comprendían entre la C y la Z.

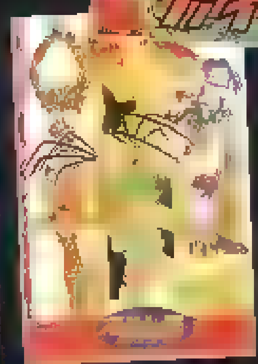
Su precio es de 825 pesetas, y aun no teniendo la primera parte, os aconsejo que os compréis las dos, pues en ellas sobre los personajes de la serie es lo mejor publicado hasta el momento en español.

Novedades niponas

Aquí os muestro algunos de los volúmenes de importación que se dejaron ver por Barcelona, todos ellos directamente relacionados con los videojuegos y que sin duda pueden ser grandes regalos navideños. Nos enamoraréis de todos, porque aún os tiene que quedar dinero para pegar un repaso a las novedades editadas en España... y hay un buen montón.

Street Fighter III: Gamest Anthology

Coincidiendo con el lanzamiento en Japón del "Third Impact" de Street Fighter III se han puesto a la venta varios tomos sobre esta saga. Este que nos ocupa es el Comic Anthology de la editorial Gamest. Como muchos sabréis, Gamest edita la revista japonesa sobre arcades más importante del mundo oriental. Además, cuenta con una revista mensual de mangas sobre videojuegos que luego son recopilados en tomos. A lo que íbamos, SFIII Comic Anthology -Gamest- cuenta con 24 historias cortas de una calidad gráfica en su mayoría muy alta, guiones con ligeros toques humorísticos. Tiene además ilustraciones a color, de las cuales 2 son buenísimas.



La calidad de dibujo de este volumen le hace muy recomendable para todos los seguidores de la saga o los ... importe el idioma, claro.

Street Fighter III: Shounen oh Anthology

El segundo volumen recopilatorio pertenece a "Shounen Oh Comics", editorial que centra sus publicaciones, al igual que Gamest, en el género de los videojuegos de lucha. Lo que no es de extrañar, ya que es el género que más motiva a los japoneses a dibujar, creando chistes, historias cortas e ilustraciones sobre cualquier luchador.

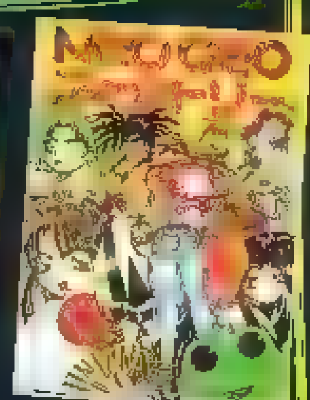
En el tomo podemos encontrar 9 ilustraciones y historias con tramas bastante más serias que el editado por Gamest. Los ilustradores son en general muy buenos, y es que lo hace decantarme por este tomo a la hora de elegir entre los dos.

Vampire Hunter Gamest Anthology

Primer tomo que pasa por mis manos basado en las entregas 3 y 4 de la saga más oscura de Capcom. 8 ilustraciones a color y 15 historias componen las 162 páginas de este tomo.

Los dibujantes de este tomo son bastante mejores que los de los volúmenes de Street Fighter III, y los guiones son más serios. Pertenece a la editorial Shinseisha, dentro de su colección de mangas de "Gamest". Hay que advertir que no es tan fácil de encontrar como los otros.

Neo Geo Fighters



Este es un tomo recopilatorio de historias cortas, pero con la particularidad de que todas pertenecen a una tal Sara Yamaguchi. Su estilo de dibujo plasma caras divertidas en los personajes más famosos de todas las sagas de SNK, quienes son protagonistas de las 10 historias aquí incluidas. También cuenta con ilustraciones a color, 2 historias con algunas páginas igualmente a color, y varias páginas de tiras cómicas (en resumidas cuentas, un tomo bastante completo).

La casa que ha editado este tomo es Hobby Japan Comics, editorial creadora de la principal revista japonesa de maquetas, Hobby Japan.

K.O.F. '96: Anthology Comic

Este segundo volumen de KOF'96 tiene la particularidad de contar entre sus ilustradores con dos grandes mangakas conocidos por cualquier otaku. El primero es Nobuteru Yuki (diseñador de "Record of Lodoss War", entre otras muchas series), encargado de ilustrar la portada del tomo, y el segundo es Hiroyuki Utatane (autor del manga "Tentaciones" y "Seraphic Feather"), al cual encontraremos entre los autores de las ilustraciones interiores.

Por lo demás, tenemos 18 historias que hacen un total de 150 páginas, en una edición que ningún fan de SNK debe dejar escapar. Se edita bajo el sello "Movic", que cuenta con otras recopilaciones de historias basadas en "Evangelion".

K.O.F '96: The Complet

Sobre la penúltima entrega de la saga King of Fighters pocos son los tomos que han llegado a las librerías especializadas españolas. Este primer tomo, cuyo nombre completo es "The King of Fighters '96 Comic Anthology: The Complet", recoge 14 historias cortas con toques de humor, 8 páginas de pasatiempos en plan de broma (y en plan japonés, que no se olvide), y 8 ilustraciones a todo color. 180 páginas muy bien aprovechadas con contenido de lujo. Es más fácil buscar este tomo en tiendas de Barcelona.

OTAKU MANGA

Novedades en el mercado español

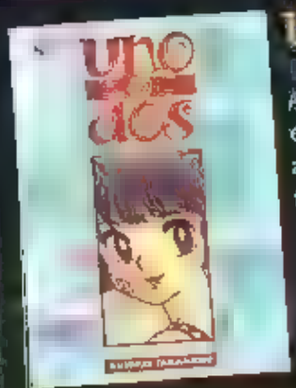
¿Quien dijo que el boom del manga estaba decreciendo? Las novedades editoriales presentadas en el "III Salón del Manga" demuestran lo contrario, y como prueba de ello aquí os comento las nuevas colecciones aparecidas en formato tomo (esto quiere decir con más de 150 páginas), dejando a un lado las publicaciones divididas en fascículos por falta de espacio (hacedes a la idea). Por cierto, no os enamoréis de todos los títulos porque entonces tendréis que pedir un préstamo al banco.

Patlabor

Desde hace ya unos años, los otakus vienen pidiendo la publicación de Patlabor, una obra que ya ha aparecido en nuestro país en forma de dos películas de animé.

Patlabor es la historia de un grupo especial de policía que posee dos nuevos modelos del robot policía Ingram "AV98". Estos poderosos robots son pilotados por Noa Izumi, una alocada chica, fanática de los robots y el cascarrabias Isao Ota. Patlabor, obra de Masami Yuuki, es una de las mayores apuestas de Planeta en España, y por su calidad y formato se va a meter al público en el bolsillo.

Uno o Dos



A Rumiko Takahashi la conocemos de sobra por obras como "Lamu" o "Ranma 1/2". Cada una de ellas acaba convirtiéndose en un clásico y este tomo titulado "Uno o Dos" lleva el mismo camino. Rumiko realiza historias cortas para descansar de sus largas series, y este tomo es una recopilación de ellas. Contar el argumento de sus nueve historias sería chafaros la trama, así que sólo os diré que es lo mejor que he leído hasta ahora de Rumiko.

Appleseed

Este título es de sobra conocido por los otakus españoles, gracias a antes editado por Manga Vídeo y al manga de Planeta-Agostini. Lo que ahora tratamos es un tomo recopilatorio con la primera saga completa. Bio-humanoides, chicas increíbles, policías implacables y terroristas imparables forman (como ya es habitual en las tramas de Masamune Shirow, su autor) el argumento de Appleseed. Recomendado para quienes no tuvieron la oportunidad de comprarse la serie en fascículos.

Judge, juez de las tinieblas.

Este es un fascinante manga que vio la luz como un primer y único ejemplar allá por el año 95. Un fallo en la portada en el que no se indicaba "para adultos" hizo que se cancelase la colección y hasta estos dos años, "El juez de las tinieblas" ha reaparecido en forma de libro de 265 páginas, donde se recopila toda la obra.

Ultimo es un tipo corriente, que lleva una vida normal, pero cuando alguien comete injusticias, se convierte en el "Juez de las tinieblas", un ser del más allá que regresa de entre los muertos para imponer justicia despiadada. El guión es muy bueno, y en ocasiones algo fuerte por su gran dosis de violencia, como sabrán los que disfrutaron del animé. No os decepcionará.

Chirality

El autor de "Chirality", Satoshi Urushihara es considerado como uno de los mayores gurús de la ilustración erótica, pero el estilo gráfico deja claro que la ilustración no es su única virtud.

Chirality nos sitúa en un futuro dominado por pequeños parásitos mecánicos que se introducen en organismos vivos que transforman y destruyen. Pertenece a la colección Gran Volumen de Norma Editorial y es muy recomendable.

Macross 7 Trash

Otra de las nuevas colecciones en tomos de la línea Gran Volumen es uno de los nombres más emblemáticos del manga.

Macross ha contado hasta la fecha con innumerables sagas, versiones y entregas, Macross 7 es de todas ellas la que más diferencias opone al resto, destacándose principalmente por que las batallas interplanetarias entre mechas (robots inmensos) dejan de ser la base de la historia, centrándose en los problemas de los personajes y sus relaciones personales. La historia tiene como protagonistas a Shiba, un chico de carácter fuerte que topa con Midori, una chica que le hará cambiar el rumbo de la guerra con los alienígenas. Recomendado para los amantes del manga en general.

Raika

Este es uno de los lanzamientos inesperados del "II Salón del Manga". De entrada, la basteza del diseño y su precio (casi 2.000 ptas.) echa para atrás, pero tras leer una parte del tomo podemos comprobar que se trata de un manga muy especial de dibujo claro y guión adictivo en el que se dan cita ninjas, samurais y todo el elenco de criaturas que suelen aparecer en el género medieval japonés, pocas veces traducido en España.

Nada más. Os aseguro que de poder comprar todas las cosas que aquí se comentan, tendréis entretenimiento para estas Navidades de sobra.

Merry Kurisumasu!

Matta 1997!

Gran Maestra de las Artes Parciales

OTAKU MANGA

Este mes en Otaku Manga os ofrecemos un breve repaso a lo que ha sido y es actualmente Evangelion. Aquí tenéis algunas de las novedades japonesas basadas en esta misma serie que promete convertirse en un fenómeno de importantes dimensiones. Al tiempo

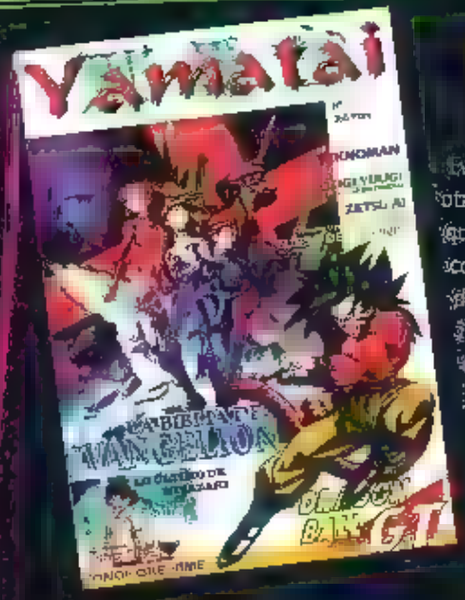
EVANGELION: el secreto del éxito

Llegó, batió records en despertar el interés general, y desapareció de su país de origen dejando tras de sí un rastro que nosotros hemos seguido apasionadamente. Evangelion se ha posado en España, y todo marcha según lo previsto. El manga y el anime están servidos, y las tiendas especializadas en material de importación se han visto "obligadas" a poner a la venta los productos típicos (maquetas, llaveros, posters, etc).

Pero, ¿cómo ha llegado a convertirse este manga en una obra de culto en nuestro país? ¿De qué puede disfrutar actualmente el "Evadicto" español? Echad un vistazo a este reportaje y os enteraréis de todo lo relacionado con este imparable fenómeno.

Las tiendas: primer agente de expansión.

Los avispados vendedores de merchandising de importación nos hacen llegar material EVA desde hace ya 2 años, previendo el éxito de esta serie. No se equivocaban mucho cuando llenaban sus vitrinas con imágenes de las "sexis" chicas protagonistas, estampadas en posters, llaveros, tarjetas... Ellos fueron posiblemente los primeros en hacernos llegar Evangelion.



Los fanzines: fuente de información.

Evangelion no tardó mucho en estar en boca de cualquier otaku principiante. Eso sí, muy poca gente se enteraba de lo que iba la cosa. Y es que el argumento puede dar lugar a confusiones si no se está debidamente informado de cada detalle. Precisamente por esto, algunos fanzines daban una información a veces algo errónea. Para bien o para mal, ahí estaban ellos desde el principio.

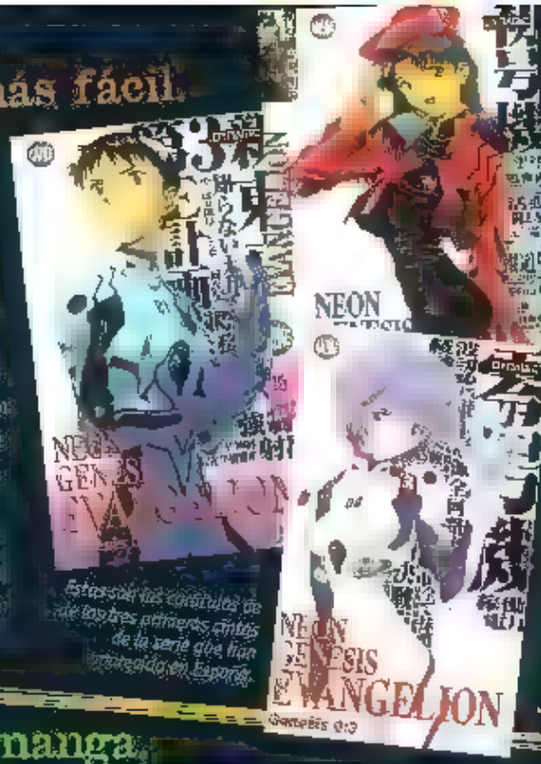
De entre los fanzines españoles que han dedicado páginas a Evangelion, os recomiendo el número 5 de YAMATAI, que aún debe andar por las librerías especializadas. En él encontraréis un resumen de toda la serie, las películas, los personajes y cualquier dato medianamente interesante

El anime, el vehículo más fácil.

Manga Video puso a la venta el pasado año las tres primeras cintas de EVA. Siendo el total a publicar de 10 cintas, y a una lentitud aproximada de 1 cinta cada 2-3 meses, tal vez podamos disfrutar de toda la serie antes de que acabe el año.

De estos 3 episodios editados, que podemos definirlos como "presentación de personajes", los otakus que no sepan de lo que va la serie aún no se habrán empezado a plantear las cuestiones principales que ésta propone (por cierto, que si no conocéis el argumento, os recuerdo que este es el segundo Otaku Manga dedicado a Evangelion).

Podemos dar las gracias a Manga Video por acertar plenamente en el doblaje. Solo cabe destacar un par de fallos, como es llamar EVAN a los EVAs y Asuka Landey a Asuka Langley. Esperemos que con el tiempo se corrijan.



Estas son las cartulas de las tres primeras cintas de la serie que han aparecido en España.

Lo más clásico: el manga.

Coincidiendo con la aparición de la primera cinta de video de la serie, Norma Editorial puso a la venta el número 1 (de 6) de la versión manga de EVA.

Aunque actualmente la colección ha sido editada al completo, aquellos que la han seguido habrán podido comprobar que los 6 números abarcan tan solo el contenido de las dos primeras cintas de video. Esto se debe a que su autor, Yoshiyuki Sadamoto (el diseñador original de la serie) es bastante lento a la hora de hacer mangas (de ahí la calidad tan alta que da a los dibujos de los personajes) y ha estado recopilando en Japón todo lo que ha dibujado hasta el momento en 4 volúmenes, de los cuales 3 componen la edición española. Veremos cuándo sale aquí el cuarto.

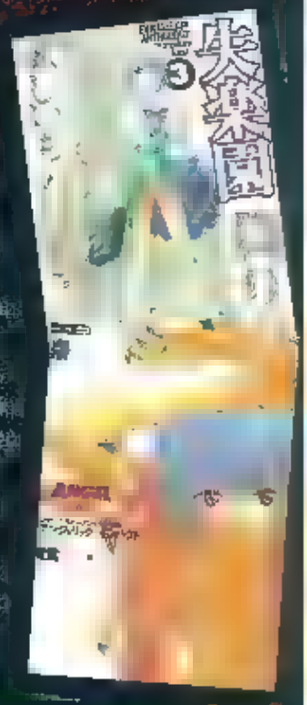
Para quienes no estén muy seguros de si comprarse el manga o no, diré que existen varias diferencias entre éste y el anime. La serie está enfocada más hacia los momentos de acción, mientras que el manga aborda con más profundidad el estudio de personajes.

Aunque pueda parecernos un error de traducción, a los Angeles les llaman Apóstoles. En realidad esto no es un fallo, ya que el nombre japonés con el que se les conoce es "Shito", que traducido literalmente es "apóstol".

Colección de parodias eróticas.

Tan obvio es que existen páginas de InterNET, como que existen parodias eróticas. Teniendo en cuenta que la propia serie rebosa erotismo por los cuatro costados, la imaginación de los mangakas principiantes no necesita irse muy lejos para conseguir un producto sumamente atractivo para quienes buscan este tipo de material.

No son pocas las publicaciones niponas que han llenado varios tomos recopilando fanzines sin derechos de autor basados en Evangelion. Aquí podréis ver algunos ejemplos. Y no, por ahora no los venden en nuestro país (y si los venden, me lo hacéis saber...). Por cierto, que también existen 3 películas de anime erótico. Las animaciones son penosas, pero la calidad del dibujo es muy alta.



También en las autopistas de la información.

Como cualquier tema que se nos pase por la cabeza, Evangelion tiene cabida en InterNET, y como es lógico por su fama existen una gran cantidad de páginas dedicadas a sus personajes y episodios. Por desgracia, la mayoría están en japonés.

Las ineludibles bandas sonoras.

La banda sonora ha sido tan exitosa que raro es el "mangadicto" que no sabe tararear alguna de sus canciones.

Aunque en el anterior comentario de Eva os hable de 3 CDs, actualmente podemos encontrar en nuestro país hasta 5 CDs. El cuarto se llama "Adition", y contiene la BGM con la que finalizaba la serie. El quinto se llama "The End of Evangelion", se compone de la BGM extraída de la segunda película. Existe otro CD que no se ha visto por aquí, que contiene la BGM de la primera película, así como un buen puñado de singles que tampoco se pueden adquirir en las tiendas normales.

OTAKU MANGA

Y por fin los videojuegos

Era lógica la rápida aparición en Japón de videojuegos basados en Evangelion. En este terreno, quien salió claramente beneficiada fue Sega, ya que por acuerdo con BANDAI se quedaba con la exclusiva en el campo de las consolas. De este modo, se pusieron a la venta el año pasado 2 juegos «1st Impression» y «2nd Impression».

1st IMPRESSION:

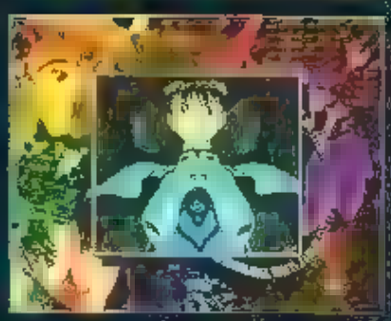
Después de pasar una gran cantidad de horas con el pad os aviso que este juego es básicamente incontrolable para quien carezca de grandes conocimientos de idioma japonés. Ahí es nada.

El juego se compone de una sucesión de animaciones que irán variando dependiendo de las opciones que tomemos. Es decir, aparece la intro de la serie (en formato de video) comienza un episodio típico de la serie, y durante los cinco primeros minutos lo único que hacemos es ver animación. Pasado este tiempo se nos ofrecen opciones y dependiendo de lo que escojamos el episodio irá cambiando. Los combates se basan en parar una ruleta de tres marcadores (como si de una máquina tragaperras se tratase), que determinarán el ataque que el EVA efectuará al enemigo.

Una vez hemos acabado la fase, ésta se convierte en un episodio que se guarda en la memoria de la consola, y que podremos ver cada vez que los deseemos, incluyendo la presentación y el cierre originales cantados.

Se lo recomiendo a quienes flipan literalmente con la serie, porque todos los demás lo van a pasar bastante mal.

2nd IMPRESSION:



La segunda entrega de Evangelion se basa igualmente en la sucesión de animaciones, con opciones de decisiones a tomar por nosotros. Pero en lo que a los combates se refiere la cosa cambia, y mucho.

Para empezar, nos da la opción de cubrirnos, atacar o proteger. En caso de atacar, lo haremos afinando la puntería del EVA mediante una ruleta que indica la estabilidad. Este tipo de batalla es muy controlable y podremos hacernos dos o tres episodios seguidos sin problemas. Pero sólo los más habilidosos lograrán sacar, a base de trasteando con las opciones y de hacer combates espectaculares, los diez episodios que existen.

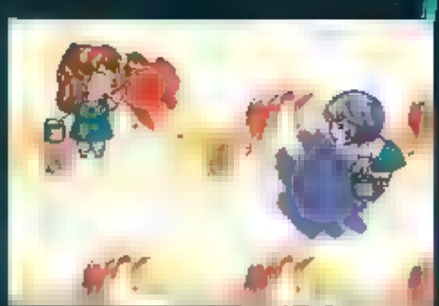
Además, esta segunda parte nos va obsequiando con regalos según nos vamos haciendo episodios, tal y como sucede en «Christmas NiGHTS». También oculta un karaoke con la canción de la intro.

Este segundo juego sí que se lo recomiendo a quienes disfrutan de Evangelion asiduamente. Además, trae un "Single" en su interior de regalo, con 2 canciones cantadas nuevas y sus respectivas versiones para hacer karaoke.

Alguna cosa más

Existe un tercer juego de Evangelion, pero esta vez para Windows95 y Mac, que no ha llegado a mis manos, aunque sí que he podido ver imágenes por InterNET y alguna que otra revista.

También para ordenador existe un CD con salvapantallas, ilustraciones, juegos cutres y chorradas varias de Evangelion.



Aquí tenéis uno de los múltiples salvapantallas para ordenador que circulan en el mercado. Una clara muestra de la fuerza del fenómeno Evangelion.

Resultado

Manga, anime, videojuegos, fanzines, Cds, tarjetas, figuras, parodias... Aunque todo esto parece lo típico en una serie de anime, si alguna vez probáis algo bajo el título de Evangelion comprobaréis que no nos hayamos ante algo nuevo y no los típicos episodios de Songokuh.

Hatta Raigetsu

OTAKU MANGA

«The King of Fighters», la saga más exitosa de SNK de los últimos años, cuenta con una gran cantidad de versiones manga, de las que os hemos hablado en alguna ocasión. Este mes os comentaré algunos tomos nuevos, así como de un par de ediciones chinas que recientemente se han dado a conocer gracias a una tienda especializada barcelonesa. Pero el verdadero plato fuerte serán las nuevas conversiones de SNK para PlayStation y Game Boy.

King of Fighters: La saga incombustible.

Como saben los seguidores de SNK, hasta ahora han aparecido cuatro juegos de «The King of Fighters», correspondientes a los años '94, '95, '96 y '97. A través de cada entrega SNK ha desarrollado una trama en la que se ven implicados seres y objetos mitológicos nipones y que aún no ha sido desvelada al completo. Es precisamente por este motivo que los mangakas aficionados a los juegos de lucha, han optado por dibujar historias sobre esta saga, mientras otras como «Street Fighter» o «Fatal Fury» parecen estar algo desfasadas con un guión ya muy machacado.

De entre todas las obras que se han dejado caer por España, gracias al mercado de la importación, he de destacar dos: "The King of Fighters Gaiden" y "The King of Fighters: Kyo". Veámoslas detalladamente.

Gaiden: La Gran Leyenda

En otro "Otaku Manga" os acometí fervorosamente el manga sobre K.O.F. titulado "The King of Fighters '96 Gaiden" que era el más acertado sobre esta saga aparecido hasta el momento. Su dibujante, Ryo Takamisaki, había sabido plasmar el ambiente general de la primera entrega (la del '94) usando un divertido guión y un dibujo claro, sencillo y muy acertado.

Pues bien, os adelanto que en breve llegará a algunas tiendas especializadas el nuevo trabajo de Ryo Takamisaki: "The King of Fighters G", o dicho de otro modo, "Gaiden", en la que se relatan las aventuras de los protagonistas del King of Fighters '96. No puedo sino animaros a que para el próximo Salón del Cómic de Barcelona os interesáis en dar con él. Os puedo garantizar que no os arrepentiréis.

Ilustraciones de este corte son las que podréis encontrar en la mayoría de los mangas de «KOF»

El estilo serio, duro y realista de Takamisaki hace de esta obra un manga imprescindible para los seguidores de la lucha

King of Fighters Kyo. La acertada alternativa.

Una adaptación aún mejor que "Gaiden" es "The King of Fighters: Kyo". En este manga Masato Natsumoto se ha dedicado a narrar los sucesos acontecidos entre la muerte de Ohmega Rugal en el '95 y la puesta en escena de Goenitz en el '96. Es precisamente ahí donde radica el gran éxito que ha obtenido la obra. Si pensamos en que la trama original de SNK es la más compleja, y que está rodeada de incógnitas, el hecho de que este señor nos relate lo sucedido entre el '95 y el '96 resulta de lo más atractivo.

Siempre teniendo en cuenta cada uno de los datos oficiales de la trama creada por SNK, y con el acompañamiento de un espléndido dibujo, Natsumoto ha logrado crear un manga que puedo arriesgarme a señalar como el Mejor Manga Basado en un Juego de Lucha (y no estoy falto de tomos donde escoger).

Hasta el momento, han salido a la venta 3 volúmenes de "KOF Kyo", de los cuales los dos primeros se han encontrado a la venta en el pasado Salón del Manga. Se me ha anunciado que en breve volverán a estar a la venta (debéis aprender a buscar en los sitios correctos si queréis comprar este tipo de productos).

Habiendo salido prácticamente de la nada, Masato Natsumoto se ha ganado el apoyo de los incondicionales de los juegos de lucha, convirtiéndose de la noche a la mañana en uno de los ilustradores oficiales de SNK (actualmente trabaja haciendo portadas para CDs, además de seguir dibujando mangas y preparando la gran sorpresa para PlayStation).

Buscando más allá de Japón

Si bien es raro encontrar mangas de importación basados en videojuegos (o al menos es difícil en nuestro país), aún lo es más encontrar manwas (cómics chinos).

Como sabréis, los manwas se presentan en formato revista, y cada una de sus páginas es a todo color, utilizándose unas tramas y difuminados en los colores que marcan este tipo de cómic como un género con voz propia. En el segundo Otaku Manga (ya hace tiempo) os presentamos uno de los cómics chinos de «Street Fighter II». Hay que tener en cuenta que el tipo de historia predominante en el manwa es la que se basa en las artes marciales, así que no es de extrañar que tengan predilección por este tipo de juegos.

Así pues, os presento uno de mis últimos hallazgos: los cómics "Hong Kongnianos" de "The King of Fighters".

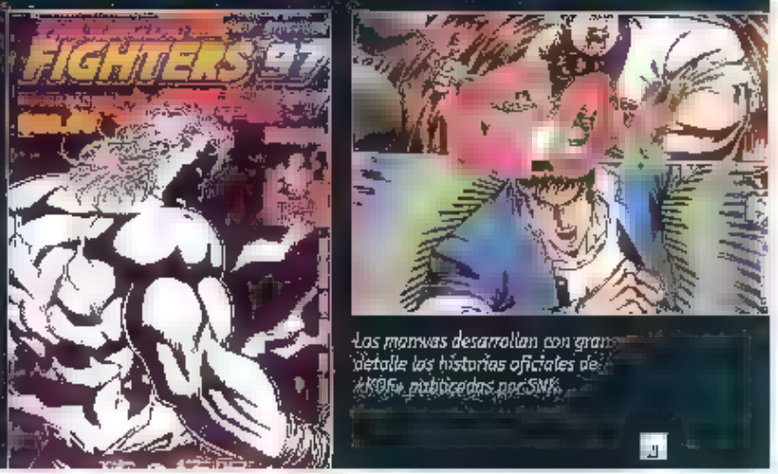
The King of Fighters '96 se dejó caer algo después del Salón del Manga por una tienda especializada llamada Shunichi Cómics (la única que se arriesga en traer este tipo de material), y la verdad es que esta obra es una pasada.

Si os sirven de algo los datos (¿tenéis algún primo chino?), os diré que en Hong Kong ha sido editado por "Kwong's Creations", y en Taiwan por "Chin Win Publishing". También podéis probar a buscarlo por tiendas de Barcelona.

Mientras que el manga de "KOF Gaiden" es una adaptación libre de la historia original, este manwa plasma paso a paso lo que sucede según las historias oficiales publicadas en Japón por SNK. Quienes conozcan estas historias pueden llegar a sorprenderse con la gran cantidad de detalles que ofrecen sus dos creadores, reforzados por el colorido de las páginas.

Además, hace cosa de cuatro meses salieron al mercado chino los fascículos de la secuela, con la historia del KOF '97. Se me ha dicho que para el próximo Salón de Barcelona se dejarán caer algunos.

La nota más destacada de los manwas chinos es las fuerza que el color imprime en sus páginas. Juzgad vosotros mismos.



Los manwas desarrollan con gran detalle las historias oficiales de «KOF» publicadas por SNK.

OTAKU MANGA

Locos por el manga

Y ahora, los juegos...

SNK programa en exclusiva para PlayStation

Después de que las conversiones de «KOF'95» y «Samurai Shodown 3» no fuesen recibidas con muy buena crítica (obviamente, al ser comparadas con las versiones originales), los altos cargos de SNK ha optado por ofrecerles una serie de juegos, de entrada exclusivos. He aquí lo que se supone que se ha convertido en la envidia para los usuarios de Neo Geo y Sega Saturn.

«KOF Kyo»: la gran sorpresa

Antes os he comentado que el manga "The King of Fighters: Kyo" plasmaba los acontecimientos llevados a cabo entre los juegos KOF'95 y KOF'96. Pues bien, los usuarios nipones de PlayStation van a poder disfrutar en breve de un juego exclusivo del mismo título. Sin embargo no un juego de lucha, sino una especie de aventura en la que iremos descubriendo la trama a lo largo de cinco capítulos que se desplegarán ante nosotros como si fuesen una secuela jugable del manga. El juego se pondrá a la venta en Japón en primavera, y obviamente no tiene casi ninguna posibilidad de llegar a Europa.

Versión especial de «Samurai Shodown»

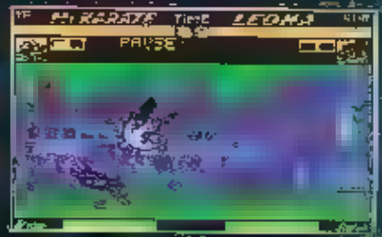
Aprovechando el tema, nos apartamos un momento de «KOF», para acercarnos a otras de las grandes sagas de SNK. Hace un par de meses apareció en Japón la cuarta entrega de «Samurai Shodown». Como obviamente una conversión no habría sido un juego en exclusiva, SNK ha diseñado para la consola de Sony «Samurai Shodown 4 Special». En realidad se trata del mismo juego con la inclusión de un nuevo personaje rescatado de la segunda parte. Se trata de Cham-Cham, la niña tigresa y monito Paku Paku, y que sólo se podrá escoger en modo Versus.

Aunque la jugabilidad no es como la del juego original, podremos pasar buenos ratos tratando de hacer fatalities y super ataques espectaculares.

Pronto en España la versión Game Boy de «K.O.F.'96»

La versión portátil de «KOF'96» va a hacer acto de presencia en nuestro país y es que después del gran éxito de «KOF'95», no es de extrañar que Infogrames se haya propuesto lanzarla en breve.

En este «KOF'96» podremos escoger un total de 15 personajes, entre los que encontraremos a Kusanagi, Terry y Andy Bogard, Ryo Sakazaki, Robert García, Mai Shiranui, Geese Howard, Mr. Big, Krauser o Mr. Karate. La plantilla cuenta con TODOS sus ataques originales, e incluso algunos nuevos especialmente creados para la ocasión. Hasta la BGM es buena. Las músicas reproducen fielmente la partitura de la versión recreativa, y sus decorados mantienen (dentro de las posibilidades de una Game Boy) el aspecto original del juego. Ya os contaremos más cosas y no midáis sus posibilidades por el tamaño del cartucho.



Aunque parezca mentira, este «KOF'96» siguiendo con creces a la primera versión gracias al perfecto equilibrio entre calidad técnica y jugabilidad. Ya no te contaré cuando veas a estos pequeños luchadores desarrollar todos los golpes especiales de la saga original de recreativa.

Matta Kaigetsu

Por El Gran Maestro de las Artes Marciales

OTAKU MANGA

Locos por el anime

Locos por el anime

Tadaima!! Este mes vamos a hacer un repaso por las últimas novedades animé aparecidas en España, lo que incluye comentarios de las cintas que más nos interesan y una crónica del "Albanime", las jornadas anuales sobre animé que se celebran en Albacete. Un buen complemento al tema es una guía de episodios de la serie «Virtua Fighter» para aquellos que se hayan perdido algún episodio.

Novedades animé

En nuestro país, los últimos lanzamientos de animé siguen la línea trazada por Manga Video: series de mediana duración divididas en alrededor de 12 cintas editadas de dos en dos alternando un mes sí y otro no, e intercalando alguna que otra novedad cada tres.

• Así podemos encontrar dos nuevas entregas de Evangelion: los volúmenes 4 y 5, que se componen por los episodios 10 al 15. En el volumen 4 Shinji, Asuka y Rei empiezan a tener contacto diario, tomando conciencia del papel que desempeña cada uno en la trama trazada por Ikari, y que los pondrá frente a nuevos apóstoles. En el volumen 5 nos empiezan a dar pistas sobre algunos de los más importantes interrogantes que plantea la serie, como es el caso del origen de la casi autista Rei Ayanami. Con este volumen se cierra la primera parte de la serie (en el episodio 16) y comienza la parte más paranoica y a la vez interesante de Shin Seiki Evangelion.

• También encontramos el volumen 6 de "Street Fighter II V", en el que nos ofrecen el esperado combate entre Vega y Ken, y el encuentro entre Bison y Chun Li. La jovencita china está entorpeciendo los planes del gran jefe y señor de Shadowlaw, y éste para darle un escarmiento decide quitar de en medio a su padre, quien también está metiendo las narices en sus asuntos. Para ello contrata a una asesina profesional que responde al nombre de Cammy. (Atención: esta Cammy, que es quien todos conocemos, tiene 5 años más que Chun-Li, lo cual es un error de los guionistas, no de los traductores).

• El más importante lanzamiento de Manga Video de este último trimestre ha sido "El-Hazard", serie de esperada aparición por el sector otaku, que tiene el siguiente argumento: "El-Hazard" es un mundo de ilusión que existe en una dimensión paralela a la nuestra, en la que tienen lugar aventuras de fantasía sin comparación. Makoto Mizuhara es un chico que un buen día se tropieza con una misteriosa muchacha que le transporta al mundo de El-Hazard, donde habrá de suplantar a una desaparecida princesa que guarda un increíble parecido físico con él. Por extraño y ridículo que parezca, esta bufonesca situación, rodeada de toda una colección de personajes variopintos, es la que mantendrá siempre en alza la diversión de la nueva serie que nos ofrece Manga Video. Os la recomiendo fervorosamente.

• Y como noticia del mes, avisaros de la próxima aparición de una nueva compañía dedicada al animé nipón. Por ahora sólo os puedo decir que dos de los títulos que ya han obtenido son "Golden Boy" (historia humorística con grandes dosis de erotismo, culto para los grandes entendidos del manga hentai), y la magistral futurístico-medieval serie "Escaflone" (que arrastró tras ella a la audiencia televisiva de Japón al finalizar Evangelion). ¿Para cuándo? Para el próximo Salón del Cómic de Barcelona. Quedamos emplazados.

Con el nuevo volumen de Evangelion se completa la primera parte de esta exitosa serie. Ahora empieza lo realmente bueno.

Extraño y un tanto loco este animé hará las delicias de los otakus

Albanime ¥98: Con espíritu otaku

El entusiasmo de los asistentes y el buen hacer de la organización convirtió en un éxito las jornadas de anime que cada año se celebran en Albacete.

Además de las dos famosas convenciones relacionadas con el cómic y el manga que se celebran en Barcelona, los otakus más nerviosillos se mueven cuanto pueden para que su localidad cuente con pequeñas jornadas anuales dedicadas a este mundo. De este modo, podemos ver jornadas de diminutas dimensiones en distintos puntos de la península. Por citar alguna, nos remontamos al pasado mes, en el que se celebraron en Granada las "III Jornadas del Cómic, Animación y Rol". De todas las jornadas en las que se trata el manga, hemos de destacar las que cada año se celebran en Albacete bajo el nombre "Albanime".

"Albanime ¥98" se celebró los días 28 de febrero y 1 de marzo, estando esta edición dedicada no sólo al manga y anime sino a todo el mundo del cómic en general.

Con más medios que otros años, y gracias al desinteresado aporte de material de Manga Films, Planeta y Glénat, las mesas redondas y conferencias pudieron contar con gente de la talla de Carlos Azagra (dibujante de El Jueves), Luis Conde (director del programa de televisión La Mandrágora), Sergio Bleda (autor novel), Fernando Fuentes (periodista local), los hermanos Ortega (otakus donde los haya) y Lázaro Muñoz (crítico por excelencia). La exposición fue un repaso exhaustivo a la historia de los cómics en España; la sala de proyecciones por fin contó con un proyector en condiciones; la biblioteca de lectura disponía de un ordenador conectado a Internet para disfrutar de las posibilidades que la red de redes ofrece a los aficionados; el concurso de cómic, los premios 97 del respecto al mundo del manganime; los numerosos regalos...

En definitiva, que este año Albanime siguió ofreciendo ofertas y propuestas (y un año más totalmente gratis) para que todos aquellos aficionados o profanos al tema que se quisieran acercar al Ateneo Albacetense pudiesen disfrutar con las mil y una posibilidades que ofrece su hobby.

Pero, además, una de las claves del éxito de evento fue no ya la organización (más que correctamente llevada por el ya experto en el tema Lázaro Muñoz) sino el espíritu de todos los allí presentes, que se desvivieron por participar, animar y transmitir una energía positiva que rápidamente se contagiaba a todos los visitantes.

Que Albanime y más salones similares se repitan con asiduidad. Por ahora sólo me queda poneros al día citándoos en las próximas jornadas de manga que se van a celebrar en Marbella, concedidas por algunos como las "Chibijornadas". Nos veremos las caras allí.

Matta Raigetsu

Gran Maestro de las Artes Parciales

Virtua Fighter: Guía de Episodios

En la actualidad, Virtua Fighter es una de las series de anime que se editan con regularidad en el mercado de la venta directa, y que mantienen en alto el listón de las ventas de ánimes basados en videojuegos en nuestro país.

Para todos aquellos que no dispongan de los volúmenes editados hasta la fecha, aquí os ofrecemos una completa guía de lo acontecido hasta el momento en las 4 primeras entregas.

• Episodio 1- Akira Yuki es un luchador fuera de lo común. Su fuerza y agilidad sólo son superadas por su estimago. En un punto de su incansable viaje alrededor del mundo arriba a un restaurante donde conoce a Pai Chan quien es perseguida por algunos de los esbirros del grupo Koenkan. Akira salva a Pai y accede a protegerla.

• Episodio 2- Pai salva a un niño que está siendo atacado por una pandilla. Más tarde Koenkan utilizará este chico como cebo para atraer a Pai Chan.

• Episodio 3- Nuestro protagonista gana el concurso de "Filetes Sonrisa" donde conoce a Jacky y Sarah Bryant, representantes de una conocida marca de coches de Fórmula 1. Descubren que el esponsor de Jacky es en realidad un ayudante de Koenkan.

• Episodio 4- El restaurante de Mampuku es asaltado y los "protas" deciden ir al cuartel general de Koenkan para pedirles que paren de atacar por todas con sus fechorías. A partir de ese momento Akira, Pai, Jacky y Sarah viajarán juntos.

• Episodio 5- El grupo se dirige a Las Vegas. Durante el trayecto, Akira desvela el motivo por el cual viaja de un lado a otro hasta las 8 estrellas que iluminaban su camino.

• Episodio 6- Jacky participa en una carrera y sufre un accidente provocado únicamente para secuestrar a Sarah.

• Episodio 7- Akira se separa del grupo y es conducido por la mascota de Sarah al lugar donde está secuestrada. Kage, el secuestrador, entrega a Sarah a Koenkan. Akira intenta salvarla pero es derrotado por Kagemaru.

• Episodio 8- Jacky averigua que la organización Koenkan ha sido creada por Lau Chan, el padre de Pai. Pai desvela el oscuro pasado de su padre. Mientras, Sarah pasa a formar parte de un experimento de Koenkan.

• Episodio 9- Akira, Pai y Jacky están en busca y captura. Otra de las trampas de Koenkan. El sheriff de un pequeño pueblo logra detenerles, pero averigua la verdad a tiempo.

• Episodio 10- Una nueva pista lleva a los tres a una trampa y son encerrados de nuevo en la cárcel.

• Episodio 11- El destino logra que un productor decida ver a Pai como actriz, pero los malos atacan y todo se va al traste. Lo único que consigue Pai es una promesa del productor de que se convertirá en estrella del celuloide.

• Episodio 12- Tras sacar a Jacky de la cárcel viajan a New York. Un salvaje niño les dice donde pueden encontrar a Sarah, pero resulta ser una trampa, y el chico es Akira del grupo de Koenkan en la ciudad.

OTAKU MANGA OTAKU

Este mes registramos una entrada de novedades bastante baja, pues el plato fuerte llegará el mes próximo con la celebración del Salón del Cómic de Barcelona los días 7 al 10 de Mayo. Para ir haciendo boca hemos preparado una sorpresa para los incondicionales de Lara Croft, un comentario sobre una nueva revista de manga y animé, y un resumen de Street Fighter II V para los seguidores de la serie de Capcom. ¡A disfrutar!

Cóctel de novedades

Lara Croft llega al papel

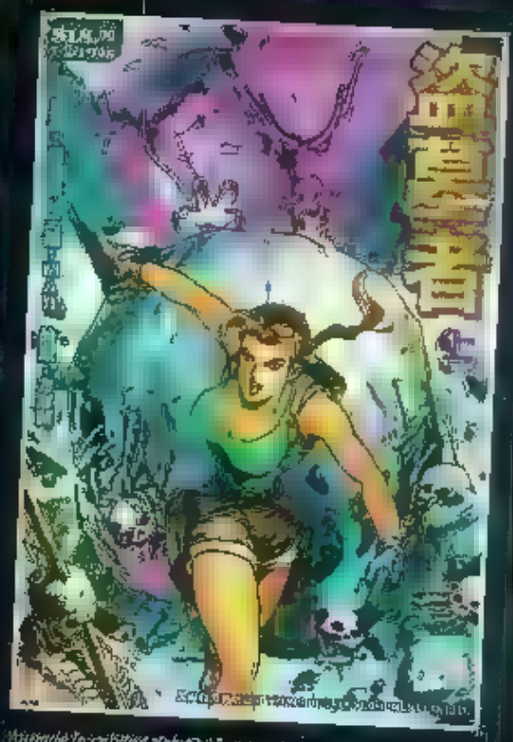
Y lo hace a lo grande. No se trata de ningún cómic americano (que por cierto, me extraña no haber visto ninguno hasta la fecha), ni de un manga (de lo que se puede decir lo mismo) sino de, ahí está la sorpresa, un manwa o cómic chino.

Hay que decir que los manwas últimamente están sabiendo escalar posiciones en el gusto de público occidental, ya que empiezan a experimentar con nuevas temáticas de los videojuegos sin centrarse únicamente en las artes marciales.

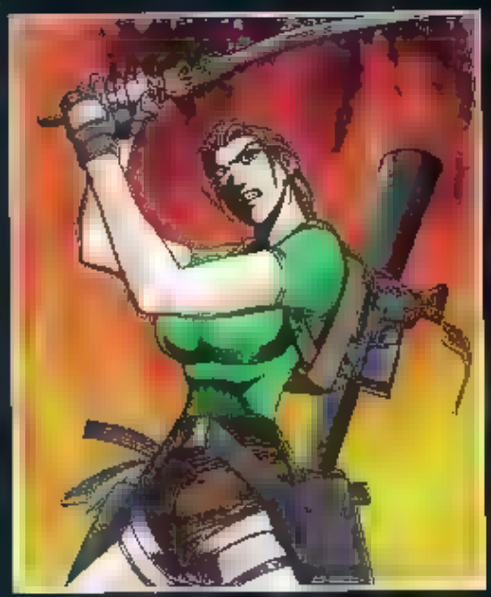
Estos manwas chinos son muy difíciles de conseguir en España, ya que el desconocimiento de su existencia genera una demanda casi nula por parte del público español (quizás si dais bastante la lata puede que alguien os escuche, y opte por traerlos).

En este caso el dibujo no es tan perfeccionista como en manwas de la talla de "King of Fighters" o "Cyber Weapon Z" (obra culo de posible pronta aparición en nuestro país, obviamente traducida), pero no deja de ser un diseño muy atractivo que entusiasmará a los seguidores de esta polifacética heroína. Desde luego no se puede dejar pasar por alto una oportunidad como ésta, en la que Lara Croft deja de ser un personaje poligonal, para ofrecernos sus mejores aventuras plasmadas al estilo chino, a todo color.

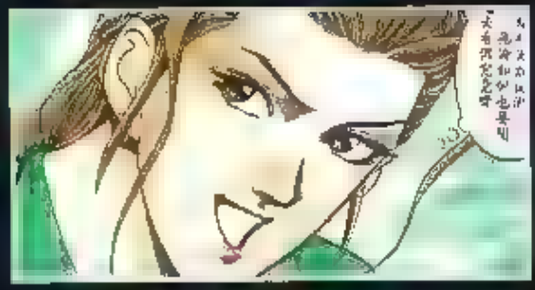
Tan sólo puedo aconsejaros que si tenéis algún amigo chino, le preguntéis si puede conseguiros algún ejemplar. Eso sí, no os metáis a pedirlos en restaurantes.



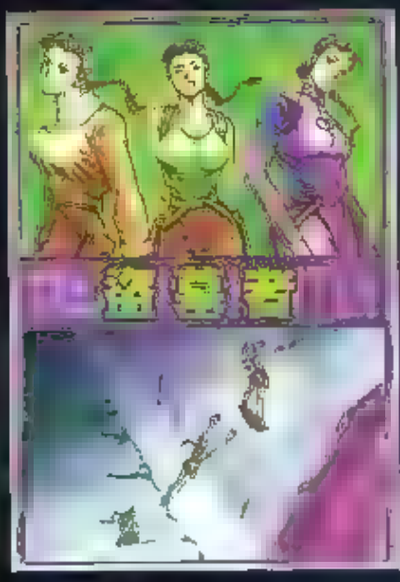
Aunque la calidad del dibujo no es tan elevada como la de los grandes mitos del manwa no se puede negar la calidad de las páginas dedicadas a la famosa heroína de Eidos.



Una buena muestra de la fama de Lora Croft es su aparición en los cómic chinos cuando aún no se han visto ni manga ni cómic americanos.



Los manwas tienen un estilo muy peculiar en el que predomina la estética del color. La suavidad de los trazos ofrece resultados tan espectaculares como estos que podéis apreciar.



Dokan: tu revista de Animé

Después de seis años, cuando parecía totalmente imposible, ya y hace acto de presencia el primer número de DOKAN, una revista sobre el manga y la animación japonesa.

Impresa a todo color, y con la inclusión de un CD-ROM de temática nipona, podemos dar una bienvenida a este nuevo producto como se merece, con el apoyo de todos los incondicionales del manga, que ya no son únicamente los seguidores de Goku, sino un público más especializado.

Comentarios, curiosidades, posters, y noticias frescas como lechugas, hacen de esta publicación la más interesante del actual mercado español, incluyendo en este bloque todos aquellos fanzines afines de revistas sobre manga y animé.

Sólo hay que criticarles, por un lado, la inclusión de un "Dojinshi" sobre Vampire Princess Miyu, que han dejado en su idioma original (japonés), con lo que no se entera uno de nada, y por otro lado, la pésima calidad de muchas imágenes que han sido rescatadas de páginas de INTERNET a muy baja resolución. En fin, estar es de sabios. Y si no, que me lo digan a mí, que soy un Gran Maestro.

Street Fighter II. Guía de episodios

Episodio 1: Reencuentro. Ryu recibe una carta de Ken, con un billete de avión para que vaya a su casa de EEUU.

Episodio 2: El sabor de la derrota. Los dos muchachos se meten en peleas para probar lo buenos que son. Tropiezan con el Coronel Guile, que le propina una buena paliza a Ryu y continua con Ken.

Episodio 3: desafío mortal. Tras sufrir una aplastante derrota, deciden dar la vuelta al mundo y aprender todas las técnicas de lucha posible. Su viaje comienza en Hong-Kong, donde conocerán a una encantadora guía turística llamada Chun-Li.

Episodio 4: Las serpientes voladoras. El primer sitio donde van es al Castillo de los 9 dragones. Allí se organizan peleas ilegales y nuestros amigos demuestran ser los mejores.

Episodio 5: Nubes en el horizonte. Chun-Li les presenta a Fei-Long, maestro de Kung-Fu, que está rodando una película. Los actores rivales no aguantan un asalto y Fei-Long contrata a Ken como enemigo, filmando una pelea espectacular.

Episodio 6: La medicina del alma. Ryu conoce a un anciano que le enseñará una antigua técnica para lanzar el HadoKen.

Episodio 7: La venganza de la mafia. El don mafioso Ashura está harto de tener al padre de Chun-Li (que es policía) pisándoles los talones. Tratan de secuestrar a la chica, pero fracasan y deciden ir al templo-escuela del padre de Chun-Li para destrozarlo todo. Allí están Ken y Ryu.

Episodio 8: La trampa. Ken y Ryu van a Tailandia a aprender MuayThai. En el aeropuerto meten opio en la bolsa de Ryu que termina en la cárcel.

Episodio 9: La gran estrella de MuayThai. Ryu conoce en la cárcel a Sagat, ex-luchador de MuayThai. Se hacen amigos y Ryu aprende de Sagat nuevas técnicas.

Episodio 10: Antes de anochecer. Ryu y Ken se introducen en el escondite secreto de Ashura, y capturan a gran parte de la banda, entregándola a la policía. Más tarde el don Ashura los captura y se venga de ellos.

Episodio 11: La llegada de las bestias. Ryu y Ken van a la India para aprender de Dhalsim, un gran maestro en el uso del Ha-do (energía espiritual) que no los encuentra aptos y se niega a enseñarles.

Episodio 12: La lucha de las ilusiones. Ryu y Ken entran en la Cueva Sagrada de la estatua de oro. Allí, se enfrentarán a una prueba que pondrá en peligro sus vidas.

Episodio 13: La energía del cosmos cósmica. Dhalsim accede a enseñar su técnica a los dos muchachos, y se ve como Ryu es capaz de hacer un HadoKen.

Episodio 14: Tarde de toros en Barcelona. Ken y Ryu se reúnen con Chun-Li en Barcelona, donde asisten a una corrida

donde el joven y apuesto torero Vega parece haber puesto sus ojos en Chun-Li.

Episodio 15: La violenta lucha de dos héroes. Vega invita a los amigos a una fiesta, pero Ryu prefiere practicar el HadoKen. Chun-Li ha sido drogada, y la fiesta es una trampa en la que que Ken es retado por Vega a una pelea muerte.

Episodio 16: El señor de las sombras. Mientras Ryu trata de hacer el HadoKen, Ken consigue derrotar a Vega. Chun-Li se despierta de su hechizo y se enfrenta a Bison, jefe de la organización.

Episodio 17: Las órdenes del señor. Balrog, un ex-boxeador que trabaja para Bison, contrata a Cammy, una mercenaria, para que mate al padre de Chun-Li. Mientras ésta sucumbe ante el poder de Bison.

Episodio 18: La bella asesina. Bison se pone en contacto con el padre de Ken, para pedirle 1000 millones por el rescate de su hijo. Cammy encuentra al padre de Chun-Li y se prepara para asesinarlo.

Nada más. Nos vemos el mes próximo en el Salón del Cómic. Ya sabéis, en la Estación de Francia. Matta Raigetsu!!!

Gran Maestro de las Artes Marciales

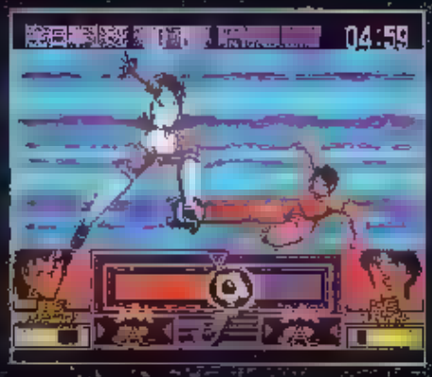
OTAKU MANGA

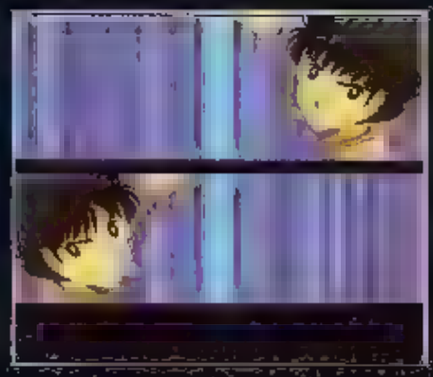
LOCOS POR EL MANGA

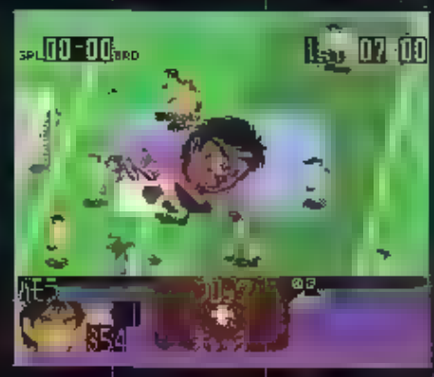
En este Otaku Manga Especial vamos a hacer un breve repaso al animé futbolístico, centrándonos en su serie más representativa, Capitán Tsubasa (Campeones), y de rebote nos acercamos a los principales videojuegos basados en ellos. A ver qué os parece.

Fútbol hasta en el manga

CAPTAIN TSUBASA, El precursor de un estilo de Fútbol







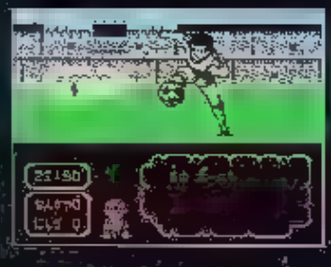
Como podéis ver en estas pantallas de dos de las versiones para Super NES, el estilo de juego y la estética manga están destinadas más a los amantes de la serie que a los verdaderos futboleros.

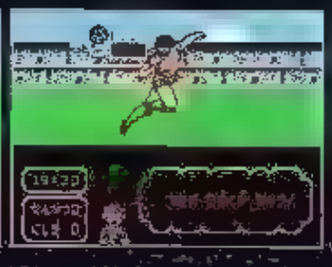
Es indudable que en España el Fútbol es el deporte rey, pero en Japón no lo es tanto y que lleva muy poco tiempo afincado en sus tierras. Pese a todo existen una gran cantidad de series de animación y mangas japoneses que tratan este tema.

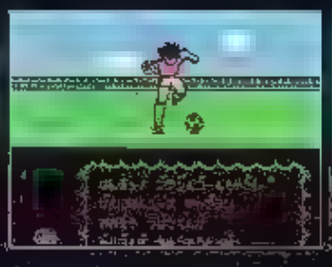
La serie más conocida en nuestras fronteras es sin duda "Captain Tsubasa", que comenzó a emitir Telecinco al comienzo de su andadura televisiva bajo el nombre de "Campeones", y más tarde en uno de sus cientos de repeticiones como "Oliver y Benji". Actualmente podemos disfrutar de esta serie en la cadena de la competencia (Antena 3) quien también obtuvo los derechos de emisión de la secuela, "Captain Tsubasa J" que comienza siendo un "remake" de la primera serie pero que finalmente cambia de forma más que satisfactoria.

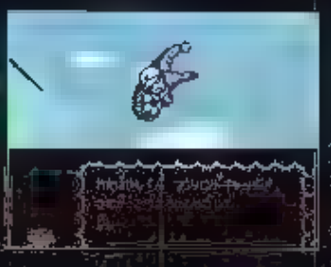
La serie comenzó a publicarse en el semanario japonés "Shonen Jump", que acogió series como Dragon Ball, Las Aventuras de Dai (Fly en la versión castellana), Mazinguer Z y otros tantos. Actualmente la serie está concluida, tomando como punto y final el momento en que Tsubasa Ozora (nombre real de Oliver Atom) le declara su amor a la sufrida "Pati". Los juegos de Captain Tsubasa nos llevan a un tipo de fútbol atípico, y que podríamos definir como películas interactivas con toques de estrategia. Así el «Captain Tsubasa I y 2» aparecieron para la 8 bits de Nintendo, llegando a una calidad gráfica bastante más que decente para la potencia de la consola. Como nota curiosa mencionar que el juego «Tecmo Cup Soccer» que apareció en nuestro país, no es otro sino el primer «Captain Tsubasa» retocado.

Las siguientes partes aparecieron para Super Nintendo, manteniendo el mismo mecanismo hasta que llegaron a la 5 parte, a partir de ese momento llega a parecer un poco más al tipo de juego de clásico, excepto a la hora de realizar algún tipo de decisión.









Los juegos para NES entremezclan estrategia e cualquier consideración futbolística. Nuestras opciones se reducían a elegir una acción que se ejecutaba solo.

como tirar a puerta, pasar a un compañero, regatear... escogiendo la opción por medio de menús y disfrutando de imágenes en movimiento una vez que has seleccionado la acción a realizar.

La versión que concluye la saga en SuperFamicom es "Captain Tsubasa J" que tiene como principal novedad una perspectiva de juego muy similar a la de «Super Soccer» de esta consola. Esto lleva a confusiones hasta que te acostumbras y además el movimiento del scroll es bastante brusco.

La Game Boy se lleva dos entregas de la serie. La primera sigue la línea de las originales en 8 y 16 bits. La otra, corresponde a «Captain Tsubasa J», y tiene un tipo de juego parecido a la quinta parte de Super Nintendo, es decir, con más fútbol.

PlayStation es la única consola de nueva generación que obtuvo una adaptación de Captain Tsubasa J. Esta vez sí es un juego de "normal y corriente" pero con la novedad de los tiros especiales, que se realizan pulsando una combinación de botones y con una apariencia muy parecida al «Dragon Ball Legend» de el mismo soporte. Las imágenes de video en la presentación y entre cada partido dan mayor espectacularidad al juego.

Aquí tenéis la carátula de la versión PlayStation de Captain Tsubasa J, un juego que se acerca más a nuestro concepto de simulador de fútbol.

Otras series de Anime destacables

"Aoki Densetsu Shoot" está basada en un manga del mismo nombre que obtuvo un éxito más que considerable en Japón y que actualmente emite Tele5 con el nombre simple de "Shoot".

El diseño de personajes es impresionante, y la animación de sobresaliente para una serie televisiva. La trama es muy consistente, y contrariamente a Captain Tsubasa, los personajes tienen vida propia lejos del fútbol. Apareció sólo una versión consolera (al menos que tengamos datos) para Super Nintendo, de bastante calidad.

"Super Campeones" ("Free Kick" en Japón), pretendía seguir el éxito de "Campeones", pero quizás al no ser una serie tan absolutamente futbolera como la primera, hizo que no llegase a cotas de audiencia tan altas, y pasara sin pena ni gloria por nuestras televisiones.

El argumento nos presentaba a "Toni" un chico que no ve un deporte que le convenza. Sin comerlo ni beberlo se ve envuelto en un partido de fútbol y el capitán encuentra en él ciertas facultades para ese deporte.

Otra serie es "La Liga del Dragon". Se desarrolla en un mundo imaginario lleno de toda clase de animales con aspecto humano.

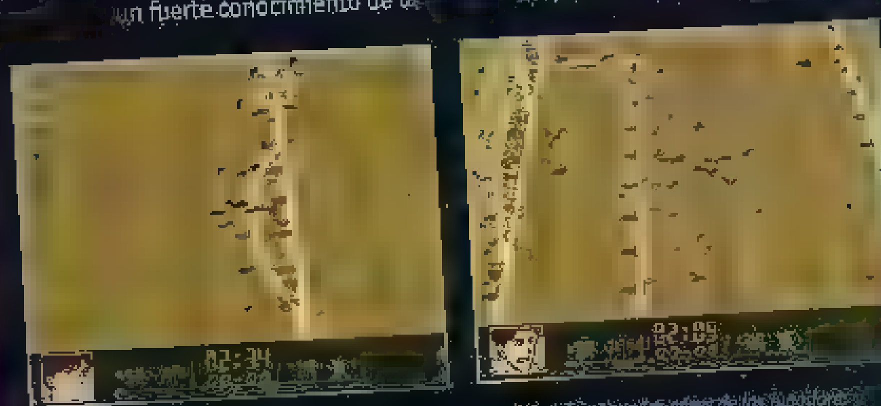
"Golazos" sigue exactamente las mismas pautas de guión de Captain Tsubasa en todos los sentidos. El clásico chavalín super dotado para el que comienza jugando al en la escuela y termina siendo una estrella.

"Supergol" parecía una secuela de Captain Tsubasa, pues al principio se hace una notable mención de esta, pero finalmente no tiene tanto que ver. "Rafael" llega a una escuela nueva con un equipo de fútbol más que lamentable, pero que consigue llegar a buen puerto sin demasiadas complicaciones. Cada episodio trata la vida de un miembro del equipo y sus problemas personales hasta que al final juegan contra el equipo de más nivel de la zona.

Y estas son las principales series basadas en fútbol. Hay bastantes juegos basados en estas series, pero la mayoría piden una estrategia y táctica tales que sin un fuerte conocimiento de la lengua nipona, difícilmente podríamos llegar a hacer un pase en condiciones. Esperemos que los forofos os hayáis quedado a gusto, aunque sea medianamente.

El fútbol no es lo mío...

Aunque la serie "SuperGol" se presenta como una continuación de "Campeones", finalmente se desmarca del original ofreciendo un argumento en la misma línea pero más variado y menos obsesionado por el fútbol.



«Shoot» de SN nos permite jugar al fútbol de estilo tradicional [illegible] los [illegible] de los jugadores [illegible] se trata en un cartucho basado en una serie de [illegible] los textos (en japonés) [illegible]

Matta pe...
Gran Maestro de las Artes Parciales

OTAKU MANGA

Tal y como os prometimos en el pasado Otaku Manga hemos estado presentes en la 16ª entrega del Salón Internacional del Cómic de Barcelona. ¿Qué pudimos encontrar allí? ¿Cuáles fueron los principales lanzamientos editoriales? Atentos, porque os puedo asegurar que este Salón ha sido cualquier cosa menos decepcionante.

Salón Internacional del Cómic de Barcelona

El nuevo Manga Club

...aquí podéis ver al numeroso público amontonándose para conseguir alguno de los muchos productos relacionados con el mundo del cómic, entre ellos las figuras articuladas.

Merchandising irresistible (con lo que nos arruinaron)

Hubo de todo, pero en lo que más nos fijamos (el público Otaku, principalmente) los stands especializados nos tenían reservadas varias sorpresas. Para empezar, pudimos comprar figuras articuladas de "Final Fantasy VIII", "Tomb Raider" y "X-Men vs. Street Fighter", con algunas piezas a precios muy altos que no todos nos pudimos permitir.

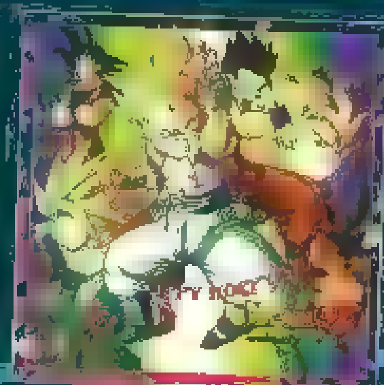
En lo que respecta a pósters, los predominantes fueron los que tenían como tema principal "Ghost in the Shell", "King of Fighters" y "Final Fantasy VII", aparte de los típicos de las series de animé más exitosas.

El tercer producto de merchandising más vendido es el de los CDs. En este Salón hemos podido encontrar algunos títulos bastante interesantes, como estos que ahora os comentamos:

"The King of Fighters '97 Arrange Sound Trax" (CD): la banda sonora arreglada de la más exitosa saga de videojuegos de SNK. Indispensable para los fans de la compañía.

"Dragon Ball Z Vol. 2 Hippy Hoppy Shake" (CD): hasta el momento no había pisado nuestro país este álbum, ya un tiempo recopila 10 temas vocales de la parte de Goku, Gohan, Mr. Satán... no está nada mal.

Además de los CDs, pósters y figuras, lo que más llevan los Otaku de medio son los distintos llaveros que cada vez pueblan más los expositores. En este Salón los protagonistas reflejados en los llaveros más vendidos han sido los personajes de "Final Fantasy VII", "King of Fighters '97", las cajas de colores de Shampú y una colección de ocho figuras de "Heroínas Sega".



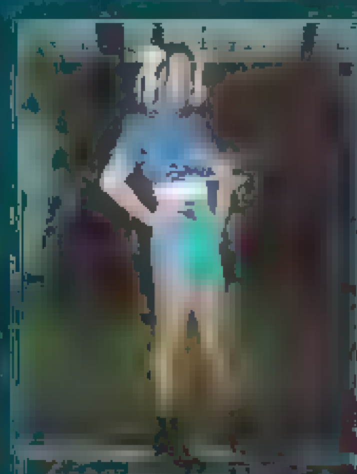
Un invitado de lujo (y unos disfraces punteros)

Este año, el Salón contó con un invitado muy especial para todos los seguidores del universo Marvel (el que abarca las aventuras de Spiderman, el Capitán América, los X-Men, etc). Se trataba, ni más ni menos, que de Stan Lee, creador de Spiderman, el Capitán América, Iron Man y todos los héroes iniciales de Marvel, su propia compañía. Coged cualquier comic book Marvel y buscadlo en las primeras páginas. Por supuesto, la expectación que creó fue enorme.

El pobre no sé cuántas firmas y dedicatorias debió echar (y no estuvo tan loco como para aguantar la inacabable procesión de fans que se formaba cada vez que aparecía). Junto a él, en la foto, podréis ver a un Spiderman que, momentos antes, repartía propaganda en la entrada. Y es que la vida cada vez está más difícil para un superhéroe que vive en BarnaCity.

También pudimos reírnos un montón con la agradable presencia del pollo "Fried Chicken", sacado del cómic para adultos desternillante que responde al título "Mondo Lirondo", y que fue publicado hace un par de años por Camaleón Ediciones.

Por último, también pudimos ver paseando a un par de clones de Terry Bogard, un Lobezno y a varios Otakus más disfrazados de diferentes series niponas. Muy divertido.

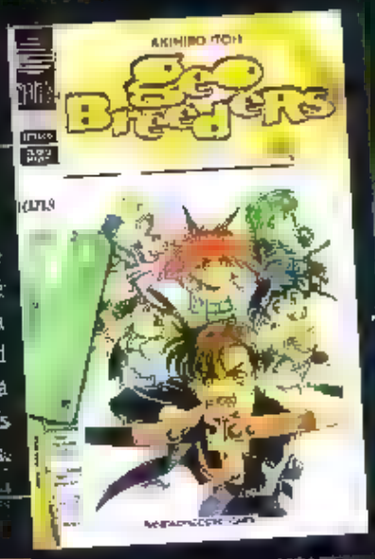


La presencia de Stan Lee, auténtico artífice de los héroes de la Marvel, provocó un enorme revuelo en cada una de sus apariciones. Sin duda, fue una gran sorpresa por parte de la organización.

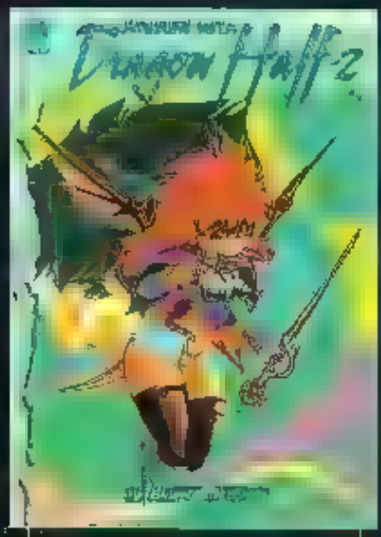
OTAKU MANGA

Novedades Editoriales

En cada Salón las editoriales lanzan las novedades que van a tener en el mercado durante la temporada, por lo que pudimos disfrutar de toda una serie de lanzamientos que ahora os comento por encima y de las que ya os hablaré más específicamente en el próximo número.



GEO BREEDERS (PLANETA-DEAGOSTINI) son las aventuras de Yoichi Taba que se mete a trabajar en una empresa de seguridad que resulta ser una agrupación de cazadores de espíritus.



DRAGON HALF-2. ¡Por fin! Después de un breve stop podemos disfrutar del final del mejor manga protagonizado por los seres más psíquicamente inestables del planeta. El guión más hilarante y loco del manga sigue siendo éste de Ryusuke Mita. No os lo perdáis.

PLASTIC LITTLE (NORMA EDITORIAL). La serie más conocida en Europa de Satoshi Urushihara habla por fin en nuestro idioma. Chicas sexys metidas en combates entre naves espaciales. ¿Qué más se puede pedir? Pues además es un cómic.

DETECTIVE CONAN (PLANETA-DEAGOSTINI) es la obra de más éxito de Gosho Aoyama, el creador de Yaiba (serie que hace un par de años emitió Tele5). La historia de este manga se centra en Conan Edogawa, un muchacho que se convierte en el detective más joven del mundo.

DRAGON FALL (NORMA EDITORIAL). Siguen las aventuras protagonizadas por las versiones españolas de Goku y compañía.

X (NORMA EDITORIAL). Por fin se edita en España un nuevo trabajo de Masami Kurumada, el autor de Saint Seiya (Caballeros del Zodíaco). Si te gustan las aventuras cargadas de armaduras, misticismo y compañerismo, esta es tu nueva colección.

RUIN EXPLORERS (PLANETA-DEAGOSTINI) es un manga de temática fantástico-heróica con un dibujo notable y un guión muy entretenido.

RANMA ½ PARTE. Séptima tirada de la serie más exitosa de la señora Rumiko Takahashi. ¿Quién no conoce a Ranma?

Curiosas recomendaciones

Os voy a hacer un par de recomendaciones especiales para nostálgicos. La primera de ellas es un volumen especial editado por el estudio Una sobre la serie "Saint Seiya" (Caballeros del zodiaco). Se trata de una guía no oficial con todos los episodios, personajes y ataques que aparecen en la serie de animé y en el manga. Ahora viene muy bien ya que se ha vuelto a poner de moda la serie al editarse en nuestro país las películas que nunca vieron la luz. Os recomiendo que le echéis un buen vistazo, porque os gustará. Seguro.

La segunda recomendación es un CD de música. Se trata de la recopilación de canciones titulada "Mazinga Densetsu" (la leyenda de Mazinger). Contiene los temas principales de los animes de Mazinguer-Z, SuperMazinger, MazinSaga, Grendizer (Goldorak), y otras series importantes de robots creadas por Go Nagai. Imprescindible en la estantería de todo buen Otaku.

Una agradable sorpresa

Ya os avisé de que los mangas chinos se dejarían ver por el Salón y así ha sido. El interés que han levantado ha sido enorme y una buena prueba es que en el stand de Chunichi Comics se ofrecieron una gran cantidad de colecciones completas del manga de "King of Fighters" que fueron literalmente barridas. El mes que viene os lo contaré con más detalle.

Y nada más. El próximo mes os hablaré de algunas otras cosas que encontramos por el salón. Hasta entonces, esperando haberos puesto los dientes largos, me despido de vosotros.

¡Matta Raigetsu!

Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

Compra ahora en CENTRO MAIL

www.centromail.es

los mejores productos con HOBBY

Disfruta de los mejores juegos a un precio muy especial.
Consigue ahora 500 ptas. de descuento en cualquiera de estos tres juegos en tu Centro Mail.

- Recorta y rellena los datos de este cupón
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a **Centro MAIL • Cª de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.**

Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 750 ptas, Baleares 000 ptas)

12.490 Ptas.	8.490 Ptas.	9.490 Ptas.
11.990 Ptas.	7.990 Ptas.	8.990 Ptas.

NOMBRE .....
APELLIDOS .....
DOMICILIO .....
CÓDIGO POSTAL .....
POBLACIÓN .....
PROVINCIA ..... TELÉFONO [.....] .....
MODELO DE CONSOLA .....
Dirección e-mail .....

FORSAKEN	12.490	[illegible]
BATMAN & ROBIN	8.490	[illegible]
SHINING FORCE III	9.490	[illegible]

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 [illegible] o escribiendo una carta certificada a Centro Mail: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F 28031 Madrid.
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro Mail ☐

Cédula el 15/07/98

OTAKU MANGA

Este mes os ofrecemos una mezcla de sorpresas y novedades que en su mayoría tienen relación con SNK. Eso sí, para no hacernos demasiado repetidos os comentaremos algunas novedades del mercado que nada tienen que ver con los juegos de luchas ¿O sí? Todo depende de como se mire.

UN POCO DE TODO, MUCHO DE JUEGOS.

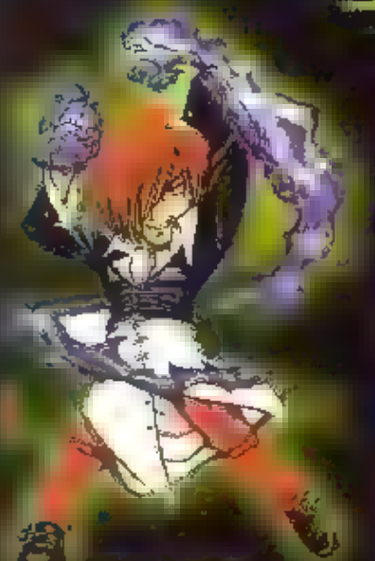
Los manwas de «King of Fighters».

Como todos esperábamos en el pasado Salón del Cómic se dejaron caer algunas colecciones de manwas (comics chinos) basadas en «King of Fighters». Aunque hace poco os estuve hablando de ellos, retomamos el tema para dejar claro que ya los venden en librerías españolas. Parece ser que se han dado cuenta de la calidad de estas publicaciones.

Tras disfrutar de los números que se vieron por el Salón, nos llevamos la sorpresa de encontrar personajes de otras sagas de lucha que se habían introducido en el torneo «King of Fighters». Me refiero nada más y nada menos que a Sho, Kajin y Elbis (de la saga «TohShinDen»), Ryu, Ken y Chun-Li (de la saga «Street Fighter») o Kazuya, King y Anna (de la saga «Tekken»). ¿No es una pasada? Más de uno ha soñado con ver personajes mezclados de esta manera.

Tal vez si en el juego participasen todas las grandes compañías se convertiría en la mejor saga de artes marciales de la historia ¿no?

Por ahora, al menos podemos disfrutar solo de unos combates, aunque sea en manwas.



Ya sabéis que la estética de estas versiones para Game Boy presenta luchadores bajitos y cabezones.

«Real Bout Special». Más tortas en Game Boy

Takara lanzó el pasado mes de marzo la conversión de la sexta entrega del «Fatal Fury» de SNK, que como ya es habitual alcanza un nivel de jugabilidad altísimo sobre una buena base técnica, sorprendiéndonos a cada instante con la capacidad de la pequeña de Nintendo y sus cartuchos.

Igual que en anteriores versiones de Takara, los luchadores parecerán crías achaparrados y cabezones. Terry, Andy, Joe, Mai, Kim, Blue Mary, Yamazaki, Billy Kane, Geese, Krauser, Duck King, Jin Chon Shu y Laurence Blood forman la plantilla de luchadores, que en un entorno en 2 planos (igual que en el original) repartirán mamporros a diestro y siniestro. Como enemigo final secreto tenemos al mismo antagonista de la saga «King of Fighters», Lori Yagami. Esperemos que no tarde en ver la luz en nuestro país después del éxito de los «KOF».

«King of Fighters'97» en PlayStation

Aunque la versión Saturn de la última entrega de «KOF» ya llevaba algún tiempo en el mercado japonés, desde el pasado mes de Junio salió en Japón el «KOF'97» de PlayStation.

En un principio, comparándolos en jugabilidad, podemos decir que ambos son básicamente perfectos con respecto a la versión CD de Neo Geo. Eso sí, la versión de PlayStation cuenta con una reducción de frames de animación, aunque no por eso resulta menos divertida.

Como es ya habitual en las conversiones para PlayStation de los juegos de SNK, se han incluido un par de sorpresas en este «KOF'97». La primera es una tanda de ilustraciones a color que sumadas a las de blanco y negro que se encuentran (estén ó no en cualquiera de las otras conversiones), hacen del compacto todo un libro de ilustraciones.

Además, y como atractivo complemento, le han añadido un anuncio del «King of Fighters Kyos» del cual os hablé hace no par de números, y que aún no está a la venta (sale este mes después de varios retrasos). Si sois fans de la saga «KOF» vais a alucinar con el contenido del anuncio.

Por lo demás, la versión PSX tiene más opciones que las de Saturn y Neo Geo, tales como super ataques continuos, pantalla de selección de personajes en shortcut (un auténtico shortcut), etc, etc. Y lo mejor: cargas entre combates de ¡7 segundos!

La colección de ilustraciones que contiene el CD conteniendo el juego es un auténtico lujo de ilustraciones. Sumadle la diversión propia de la casa y tenéis un arcade de lucha irresistible.

Otras noticias sobre SNK

SNK ha anunciado la realización de una fiesta en Osaka para presentar la versión recreativa del esperado «King of Fighters 98». Hasta ahí nada especial.

Sin embargo, en esta fiesta se va a presentar la nueva consola portátil Neo Geo Pocket (un nombre muy original) de 16 bits. En un principio la pantalla será monocroma, pero los rumores hablan de una versión color para finales de año.

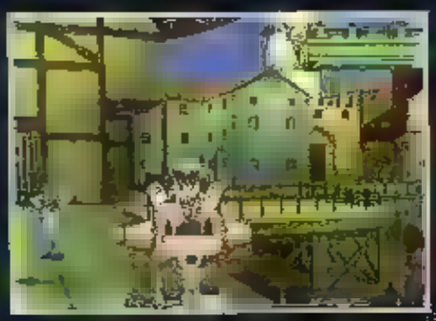
Obviamente en Japón.

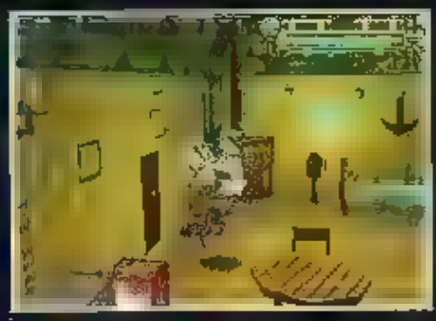
La consola es compatible con la Dreamcast de Sega, ya que podremos pasar los datos de los cartuchos a la VMS que se inserta en el control pad. Curioso y, por que no decirlo, bastante raro.

La fecha de la fiesta es el 5 de Julio, y junto a la consola se presentará el primero de sus juegos. Obviamente, un «King of Fighters».

Por cierto, que me dicen que Europa estará disponible este otoño.

OTAKU MANGA





El saber hacer de este curioso plataformas nos ha resultado tan atractivo que no hemos podido resistir la tentación de mostraros algunas imágenes.

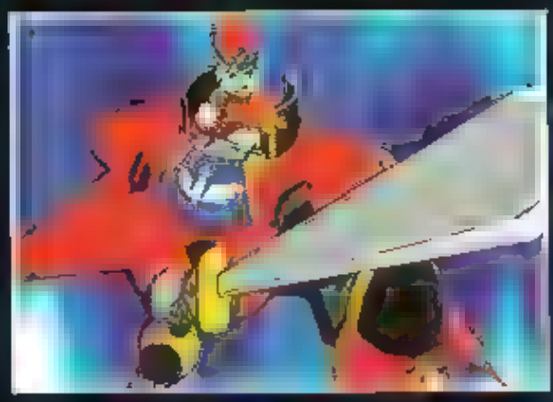
«Tail Concerto»: Una inesperada sorpresa

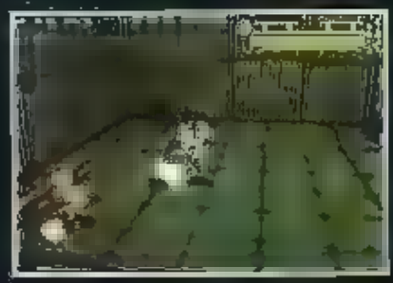
Aquellos que nos dedicamos a hurgar entre los títulos raros que aparecen sin previo aviso en Japón nos hemos visto gratamente sorprendidos con la aparición para PlayStation de un juego llamado «Tail Concerto».

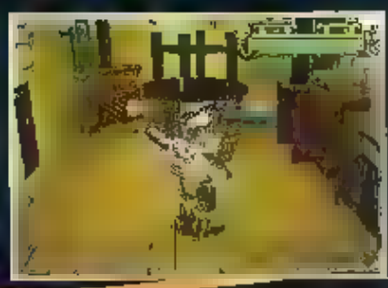
Se trata de un plataformas en un entorno 3D al estilo «Mario 64», dotado de vídeos animados japoneses en alta resolución, y en el que se mezclan la aventura y rol. Algo parecido a lo que esperamos encontrar en el «Zelda 64».

La historia se mueve en un mundo habitado por hombres-perro y hombres-gato. Ninguna de las dos razas es mala por naturaleza, pero ya se sabe que los perros y los gatos no se pueden ver. Nosotros manejamos a un perro montado sobre una nave espacial que absorbe a los gatitos ¿como combustible?

Parece que tendremos que esperar a que se traduzca para enterarnos bien de este último detalle. Si es que escapa de Japón.







Este mes os recomendamos:

Si queréis saber todo lo relacionado con Dragon Ball GT no debéis dejar escapar la posibilidad de hacerlo con la segunda parte de esta completísima guía que abarca desde el episodio 1

SAILOR MOON MEMORIAL MUSIC BOX: Se trata de una caja de 10 compactos en los que se encuentra la BGM de todas las entregas de la serie Sailor Moon (R, S, Super S y Stars), que se puso a la venta el pasado mes de Mayo.

Además de los 10 CDs, incluye un minilibro con ilustraciones a color, las letras de las canciones principales y una novela de introducción a la serie (obviamente en japonés).

Recomendado para fans de Sailor Moon.

DRAGON BALL GT ESPECIAL MANGAZONE (2): Segundo volumen especial de Dragon Ball GT en el que se comentan uno a uno los episodios de Dragon Ball GT, desde el capítulo 42 hasta el último de la serie, el 64. ¿Realmente sabéis como acaba la serie? ¿No queréis saberlo? Pues no perdáis la oportunidad de leerlo paso a paso en el mejor especial de episodios que se ha editado en nuestro país. ¡52 páginas a todo color y en castellano!

Por este mes es suficiente. Os espero el número que viene con algunas jugosas novedades para amenizar las vacaciones. Palabra

Mata Ragetsu

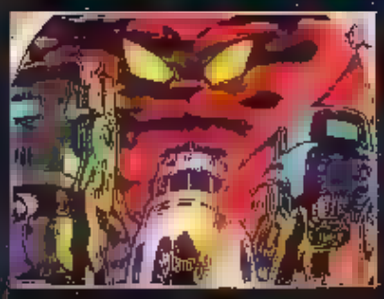
Por El Gran Maestro de las Artes Marciales

OTAKU MANGA

¡¡Calurosos Saludos!! Aquí estamos de nuevo para poneros al día en lo que el mundo del manga y el anime se refiere. Este mes nos hemos acercado hasta los puntos de venta habituales de Manga Video para hacer un repaso a sus últimos lanzamientos. También daremos la bienvenida al primer gran título de Otaku Visión: «Tenku no Escaflowne» (La Visión de Escaflowne), y echaremos un vistazo al suceso manga del mes: las "I Jornadas de Manga y Anime de Madrid".

Novedades Anime

DRAGON BALL GT
Por fin en castellano



Para empezar, vamos con el lanzamiento más esperado por los Otakus de clase media: **Dragon Ball GT, la serie**.

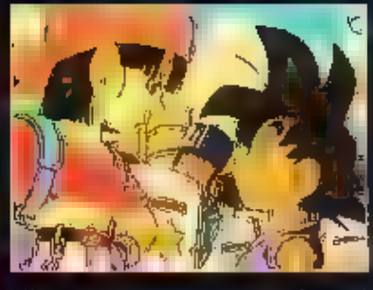
Las entregas aparecen en los quioscos cada 3 semanas, en cintas de 3 episodios, y todo parece indicar que el hecho de que se trate de la serie televisiva no ha supuesto ningún inconveniente para los seguidores de Gokuh, ya que se están alcanzando cifras de ventas que ya empezaban a echar de menos los altos cargos de Manga Video.

Hay que destacar y dar la enhorabuena al equipo de doblaje de GT por haber recuperado a los dobladores originales de Maese Pilaf, Sho y Mai, quienes no entraban en escena desde el original Dragon Ball. En cuanto al resto de los personajes, todos tienen las mismas voces, a excepción de Gokuh en su faceta adulta.

Me gustaría avisar a los nuevos seguidores de Dragon Ball GT (o sea, a quienes no la han visto ya en japonés) que los primeros 15 episodios no son gran cosa, ya que la búsqueda de bolas de dragón por la galaxia deja un poco de lado los súper combates y los megaguerreros, pero a partir del regreso a la Tierra la serie da un vuelco espectacular, volviéndose tan interesante o más que cuando se enfrentaban contra el maléfico Buu.

No parece que la serie vaya a editarse al completo en esta primera etapa, ya que tiene un sello de "Primera Época" que comprende 10 volúmenes (imagino que se editará hasta la muerte de Baby).

El caso es que por fin disfrutaremos del final de Dragon Ball en castellano, aunque sea en vídeo.



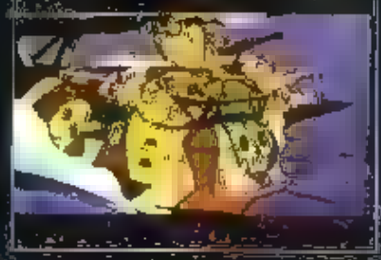
En esta nueva edición podremos disfrutar de la historia de Dragon Ball al completo, incluidos muchos episodios inéditos en TV.

PORCO ROSSO
Reedición de un clásico

Manga Video ha decidido reeditar el ya clásico del anime **Porco Rosso**. Este título salió a la venta hará un par de años acompañado por una propaganda poco habitual en los lanzamientos de esta compañía que, sin embargo, no se reflejó en las cifras de ventas. Y ya que aún mantienen el título entre su catálogo, han optado por relanzarlo al mercado. Tal vez la idea es aprovechar que el estudio **Ghibli** (a quien pertenece la obra) está en boca de los otakus por haber lanzado un nuevo título de anime en Japón (**Mononoke Hime**). Además, la compañía Disney ha comprado los derechos de las películas del estudio Ghibli para lanzarlas al mercado internacional (su primer título será **Kiki´s Delivery Service**), y puede que en poco tiempo Manga Video no pueda distribuir los títulos de este estudio (Por eso en breve se reeditará también **Toroto**).

La historia de este anime se centra en Porco Rosso, un cazarrecompensas enfrentado constantemente a los piratas aéreos que pueblan los cielos de la zona. Por esta razón, su cabeza cobra un precio elevado, y no es precisamente una cara difícil de olvidar, ya que Porco tiene el aspecto de un cerdo por culpa de una maldición.

Ambientada en la I Guerra Mundial, **Porco Rosso** no es una película especialmente recomendada para niños, como la gran mayoría de las películas del estudio Ghibli. Eso sí, su calidad está fuera de toda duda.



El clásico de Miyazaki volverá a aparecer en nuestro mercado. Una buena oportunidad para disfrutar de las aventuras de este personaje.

EL HAZARD
Un reino de fantasía un tanto especial

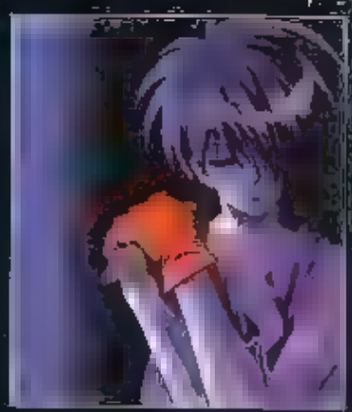
[illegible] salido a la venta la tercera y última entrega de **El Hazard**. Estamos sin duda ante la obra más alocada que hemos visto en lo que [illegible] nuestro. **El Hazard** nos ofrece un original guión en el que el protagonista de esta aventura se tiene que hacer pasar por Fatora, princesa del reino que ha desaparecido misteriosamente, y sin la cual podría declararse la guerra entre los reinos vecinos.

LA VISIÓN DE ESCAFLOWNE

La serie nipona que supo tapar el hueco que dejó en los japoneses el final de **Evangelion** ha llegado sin [illegible]

Esta serie de 26 episodios (divididos en cintas de 3) tiene como protagonista a Hitomi, una joven de la escuela superior aficionada a [illegible] dragón. Ambos han aparecido por un portal dimensional que separa a la Tierra de Gaia, un mundo paralelo (igual que en **El Hazard**). Cuando Fanel regresa por el portal acompañado de Hitomi... no os cuento más, ¡Hala! ¡A verla!

Por cierto, esta serie se emite de lunes a viernes en el canal del ClubSuper3 de Vía Digital, dentro del programa Buzz. La versión en vídeo está siendo editada por **Selecta Visión**, dentro de su sello Otaku Visión.



A pesar de que esta serie ha llegado a nuestro mercado casi por la puerta de atrás, se trata de una alucinante aventura.

OTAKU MANGA

RECOMENDACIÓN DEL MES
SNK Symphonic Sound Trax Collection

Se trata de 3 CDs que pese a haberse editado en Japón hace ya casi dos años, es ahora cuando se dejan ver por nuestro país.
Los **Symphonic SoundTrax** son temas instrumentales interpretados por orquestas sinfónicas que, como es lógico, superan con creces la calidad de los temas originales (en este caso concreto, el resultado ha sido realmente impresionante).
Existen 3 títulos, que seleccionan las principales pistas de **«Samurai Shodown»**, **«King of Fighters»** y **«Garou Densetsu»** (**Fatal Fury**). Especialmente recomendados para quienes buscan relajarse con temas ya conocidos de los mayores éxitos de la factoría SNK.

I JORNADAS DEL MANGA Y EL ANIME DE MADRID
Nuevo encuentro de "frikis"

Durante los días 10, 11 y 12 de julio se celebraron en Getafe las "I **Jornadas del Manga y el Animé de Madrid**", organizadas por la recientemente creada asociación **Tomodachi**. Hasta allí fuimos a ver cómo resultaba la cosa, y lo cierto es que pudimos comprobar que los seguidores otakus de la capital estaban deseosos de disfrutar de algún evento por el estilo.
Se organizaron varias salas en las que se proyectaron títulos de anime como **Marmalade Boy** o **Mononoke Hime**, y junto a ellas otra con Karaoke para entonar canciones en japonés (para los fans más atrevidos) o las típicas melodías de **Campeones y sus amigos de Tele5** (las preferidas por los más frikis del lugar). Vamos, diversión puramente otaku (nada recomendable para aquellos que no entienden del tema, a menos que no tengan algún trastorno mental).
Hubo otras tres salas interesantes. La primera guardaba una exposición con mangas nacionales e internacionales, así como libros de ilustraciones y tomos manga tan legendarios como los de la serie **Eriko**. En esta misma sala se podían comprar algunos ejemplares y pósters a precios bastante asequibles.
La segunda acogió charlas y mesas redondas. Temas típicos en planteamientos no demasiado novedosos. Hubo también presentación de novedades editoriales, y como representante de todas las editoriales, el mismísimo Lázaro Muñoz (organizador del **Albacon** y principal cabecilla de movimientos frikis otakus por toda la península).
Por último, la tercera sala fue la del soporte informático, para conectarse a Internet y disfrutar de videojuegos de actualidad. Se organizaron varios torneos con «Tekken 3», «King of Fighters '97», «Bust a Groove» y «Ghost in the Shell», con participaciones masivas.
Además, para que la gente se hiciera una idea de lo que se suele encontrar en los salones de Barcelona, uno de los patrocinadores de las jornadas, **Otakuland**, montó un pequeño stand que sirvió de punto de venta de material manganime. Y no les fue nada mal.
Eso fue todo. Para la próxima, ya estáis avisados.

REAL BOUT SPECIAL DOMINATED MIND
¡¡Lo han vuelto a hacer!!

SNK ha vuelto a lanzar un juego exclusivo para PlayStation. Se trata de una conversión de **«Real Bout Special»**, (la sexta entrega de **«Fatal Fury»** que hasta la fecha no había salido en PSX) con la inclusión de dos nuevos personajes: **Alfred** (el personaje final oculto de «Real Bout 2») y un nuevo enemigo sorpresa.
El modo de juego permite elegir dos planos (como era típico en esta saga), y han sido modificados algunos ataques, añadiendo además otro nuevo por personaje, y simplificando los movimientos de ataques de desesperación.
Lo más impactante es su presentación: animación japonesa con mayor calidad que las películas de **Fatal Fury** lanzadas hasta la fecha. De la misma forma, hay secuencias de animación entre los combates y para los finales, de manera que nadie puede señalar a este juego como una "simple" conversión.
Los fans de SNK pueden estar de suerte.

Matta Raigetsu!!
Por El Gran Maestro de las Artes Frikis

OTAKU MANGA

Este mes en Otaku Manga os presento una sección en la que durante algunos meses disfrutaremos de una recopilación de juegos basados en series clásicas de anime y manga, ¿quién no recuerda a Mazinger Z? Además, os cuento con detalle de qué van los nuevos episodios editados en video de Dragon Ball GT y, por supuesto, una de esas recomendaciones interesantes os hago todos los meses. ¡Espero que os guste el Otaku Manga más caluroso del año.

Clásicos del Manga
(Parte 1)

Aunque son miles las series niponas que los Otakus podemos recordar, de entre ellas hay varias que resaltan por haberse convertido en clásicos del género. Tal es el caso de Mazinger, Gundam, Macross, etc. Este mes vamos a dedicar parte del Otaku Manga a presentaros varios juegos que han aparecido en formatos actuales (Sega Saturn y PlayStation) basados en estas inolvidables series.

Mobile Suit Gundam
Sega Saturn

Se trata de una película interactiva. Primero encontramos un resumen de cada episodio, después unos minutos de animación, y finalmente nos enfrentamos al ejército de Char Aznable, a manos de nuestro maravilloso Mobile Suit Gundam, pilotado por Amuro Ray. Estos enfrentamientos son combates al más puro estilo "mata mata" pero con la peculiaridad de que podemos alcanzar a enemigos situados en distintos planos, e incluso situados delante y detrás de nuestro Gundam.

Uno de los aspectos más originales del juego es que en plena batalla, al aparecer o vencer a los enemigos, las escenas de animación se entremezclan con la acción, dividiéndose la pantalla en dos partes, una para el juego en sí mismo y otra para la animación.

Existe una segunda parte de este juego, que tiene un desarrollo parecido, pero la perspectiva toma punto desde dentro del Gundam, lo cual baja bastante la jugabilidad. Como opción te permite coger el punto de grabación del primer juego para obtener más energía y armas que no se encuentran en la segunda parte. Curioso.

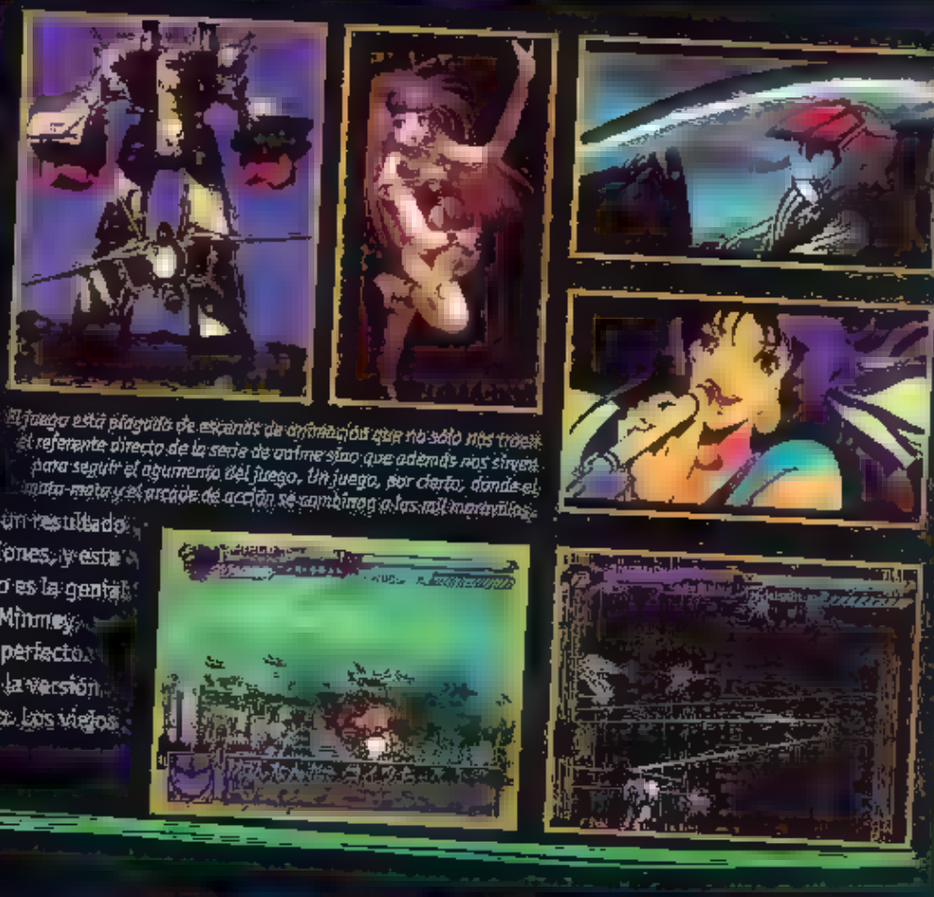
Las escenas de animación están basadas en el anime con tanto esmero que casi parece que estamos viendo, más que viviendo, una de las aventuras de Gundam. Estas animaciones son las que desarrollan el hilo argumental entre niveles.

Macross
Sega Saturn

Es un juego con dos CDs ambientado en el universo que enfrenta a los humanos con la raza Zentraedi que pretende conquistar la fortaleza espacial Macross.

Nosotros manejamos la máquina de combate principal de la serie, la Valquiria, un robot transformable en avión, lo que nos da tres modos de ataque: modo robot, modo avión y modo intermedio (nave con patas y brazos).

El sistema de juego desarrollado para este «Macross» es igual que el empleado en el primer juego de Gundam, un shoot'em up trepidante y variadísimo, por lo que nuevamente han conseguido un resultado magnífico. Igualmente se ha mantenido las animaciones, y esta vez debemos destacar que la música de todo el juego es la genial banda sonora original, incluyendo las canciones de Minmay, conocidas de sobra por los Otakus. Musicalmente es perfecto. Este es el mejor juego de «Macross», dejando atrás la versión que hace ya algunos años pasó por la Super Nintendo. Los viejos Otakus sabéis a cual me refiero.



El juego está plagado de escenas de animación que no sólo nos traen el referente directo de la serie de anime sino que además nos sirven para seguir el argumento del juego. Un juego, por cierto, donde el mata-mata y el arcade de acción se combinan a las mil maravillas.

Super Robot Shooting
PlayStation

Existe una saga de juegos de estrategia llamada «Super Robot Wars» en la que se dan cita los robots más conocidos de las series de anime niponas, combatiendo a la encarnación de las fuerzas del mal de todas sus series, que igualmente se han unido para apoderarse de la Tierra.

Pues bien, «Super Robot Shooting» es un juego en el que se reúnen a los mismos personajes pero en un estilo totalmente diferente. Es otra versión del «Gundam» de Saturn, pero esta vez en un entorno 3D y desde una perspectiva que nos sitúa a espaldas del robot que manejemos (lo que provoca que, al ser el robot bastante grande, no veamos nada y nos comamos prácticamente todos los ataques). En un principio es bastante difícil de manejar, pero luego nos hacemos con los controles y resultará gracioso y entretenido.

Tiene un total de 7 robots, que son: RX-93 VGundam (pilotado por Amuro Ray), Bilkone (Shou Zama), Reideen (Akira Hibiki), Combatter V (Hiroma Aoi), Dancouga (Shinobu Fujiwara), Shin Getter Robo (Ryoma Nagare) y el mítico y maravilloso Mazinger Z (manejado, como no, por Koji Kabuto). Cada fase está ambientada en la serie de uno de los robots y para que la cosa quede realmente bien lo suyo es pasarse la fase con el robot que le corresponde (en cada fase se escoge robot). Para saber a quién corresponde la siguiente fase hay que fijarse en los entreactos (animaciones breves en 3D que hacen las veces del anime que aparece en «Gundam» y en «Macross»). En total, 7 robots para 7 fases, más una fase contra el enemigo final, una nave inmensa que quiere dominar el universo (qué original).

OTAKU MANGA

Aquí tenéis las carátulas de las tres últimas cintas puestas a la venta. Pese al porón inicial, la periodicidad de aparición de las cintas es quincenal.

Dragon Ball GT

Cintas 3-4-5

Hace un par de meses os hablé del lanzamiento en vídeo de Dragon Ball GT que está teniendo un éxito brutal. He aquí el contenido de las tres nuevas cintas con los episodios del 4 al 12.

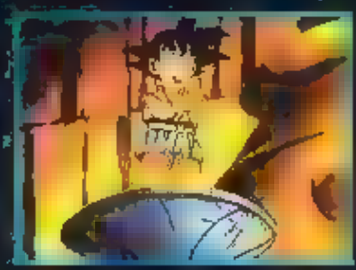
Tras la primera cinta, dejamos a Gokuh, Pan y Trunks viajando por el espacio en busca de las nuevas Bolas de Dragon. Pues bien, nada más partir se estellan en un planeta desértico en el que encuentran a un robot llamado Giru, que se traga el radar rastreador de bolas mágicas y se fusiona con él de manera puede rastrear las bolas por toda la galaxia. Para escapar del planeta, Gokuh se enfrenta a Redic, el hombre más fuerte del lugar, al que vence al convertirse en Super Guerrero. Después, parten en busca las bolas de dragón.

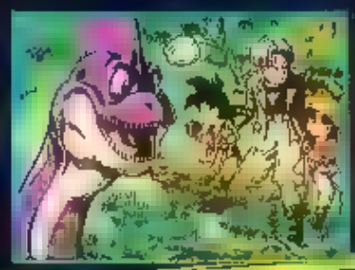
La primera bola localizada se encuentra en un planeta donde todo es gigantesco y está habitado por una raza de enormes nativos, y es a la boca de uno de ellos donde va a parar la Bola de Dragón de cuatro estrellas, que se incrusta en una muela picada.

Giru detecta otra bola en un planeta llamado Kelbo que está habitado por seres pacíficos liderados por una princesa llamada Lemu. Lemu está siendo acosada por un monstruo llamado Zuhnamer, que pretende casarse con ella. La princesa es quien tiene la nueva bola de dragón, y accede a entregársela Goku a cambio de que venza al terrible Zuhnamer. Cuando la princesa hace entrega de la bola de dragón, uno de los aldeanos se la arrebata, cambia de aspecto y sale volando con ella.

Después de varias peripecias persiguiendo a los ladrones acaban en el planeta Loud, un mundo dominado por una secta que trata de devolver la vida a un despiadado dios. Al aterrizar, se ven atacados por los fanáticos, y Pan es convertida en un gracioso peluche. Pese a los esfuerzos de nuestros amigos, el dios Loud vuelve a la vida...

Y este es el resumen de las 3 cintas que hasta ahora están a la venta, ahora que con lo rápido que van saliendo, tendremos que ponernos al día mas a menudo, por que si no...





Recomendación del mes

Encrucijada Mágica

Este es un manga muy particular de temática fantasmagórico humorística (¡toma ya!) que tiene como protagonistas a tres chicos liderados por el director de su instituto, que se hacen llamar "La Orden Sagrada de los Estudiantes". Tienen como función arreglar problemas con cualquier tipo de entidad fantasmal. Y desde luego tienen trabajo para rato. El instituto en el que estudian está totalmente poblado de espíritus de antiguos alumnos, todos ellos benignos, pero con problemas que resolver.

Estos chicos de la "orden sagrada" son descendientes de 3 líderes religiosos cuyos templos están situados formando un triángulo en cuyo centro se encuentra el instituto. Tal vez por esto las fuerzas del mal creen que es un buen lugar para hacer de las suyas...

Actualmente se han editado dos números, siendo ocho el total de la colección. Lo edita Planeta-deAgostini y, de verdad, es de lo mejorcito que se publica en estos momentos (o al menos, de lo más original). Leerlo para creerlo.

¡Hasta el mes que viene!
Matta raigetsu!
Gran Maestro de las Artes Parciales

OTAKU MANGA

El manga se mueve en Japón

Este mes han aparecido unos cuantos títulos importantes para consolas y recreativas, por supuesto en el lejano Japón, basados en mangas y animes. Así que para salvar esa distancia de miles de kilómetros hemos decidido acercarlos hasta esta sección de Otaku Manga, junto a las noticias más importantes del mes.

King of Fighters KYO

Para empezar vamos con uno de los títulos mas esperados para PlayStation: **«King of Fighters Kyo»** está basado en la popular saga de artes marciales de la compañía **SNK**, la cual había anunciado la programación del mismo hace ya casi año y medio.

Después de dejar boquiabiertos a quienes disfrutaron de la versión de **«KOF'97»** en PlayStation, muchos serán los que se queden chafados al encontrarse con que el juego no contiene un modo de lucha tal y como estamos acostumbrados con los juegos de SNK.

«KOF Kyo» tiene dos modos de juego. El primero es un tipo Tokimeki en el que manejamos al protagonista de la saga, Kyo Kusanagi. La historia comienza cuando Kyo recibe una invitación para el torneo «KOF'97» con una antelación de 31 días. A partir de ese momento tomamos las riendas de la historia y acompañamos a Kyo por las calles de todas las ciudades implicadas con la historia oficial de la saga, ayudándole a entrenarse para el nuevo torneo conociendo a sus protagonistas y haciendo nuevas amistades.

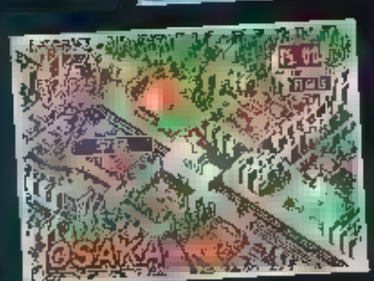
Hasta aquí, todo bien, muy chinaka y demás, pero fácil de manejar... hasta que llegamos a los combates.

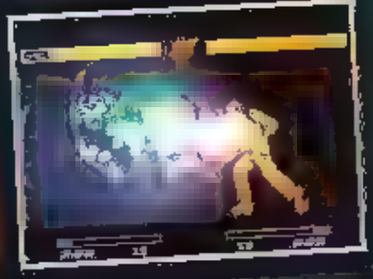
«KOF Kyo» tiene un modo Vs. un tanto raro, de esos que les gustan tanto a los japoneses, con ataques encasillados en botones que están relacionados con porcentajes y niveles de velocidad. Nada que no se pueda remediar con una buena chuleta de interpretaciones, pero que al principio nos traerá de cabeza.

Finalmente nos sorprenderemos con la grata introducción de animaciones en los súper ataques especiales y con los **más de 40 personajes** para el modo de lucha.

Está claro que éste no pisa un país de habla latina.

Esta es la carátula del juego que SNK acaba de lanzar en Japón para PlayStation. A pesar de que en aquel país está causando furor es muy difícil que podamos verlo [illegible] en Europa.





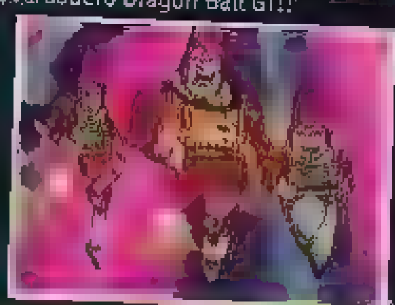
El sistema de combates en este juego no tiene nada que ver con el de los juegos de lucha clásicos de esta compañía. Más que una confrontación directa se trata de un extraño combinación de porcentajes y niveles de velocidad.

Dragon Ball GT 5

La quinta entrega de GT contiene los **episodios 13 al 15**, en los que podremos ver finalizada la parte más aburrida de la serie, con la llegada del primer gran enemigo de la última entrega de las aventuras de Songoku y compañía. Me refiero a **Baby**, un pequeño ser cuya historia está ligada al pasado de los guerreros del espacio.

Ahora, Baby pretende llegar a la Tierra después de meterse en el cuerpo del Dr. Mu, que ya de por sí era un problema para Gokuh, Trunks y Pan. Estos parecen haberle vencido uniendo sus fuerzas en un rayo, pero ¿será realmente el fin de **Baby**? ni lo penséis por un momento.

A partir de esta cinta la serie cobra un mayor interés, ya que además de Baby, se reincorporan a la serie **Vejeta** y todos los antiguos componentes de Dragon Ball Z. Esto es debido a que el escenario de la batalla vuelve a ser la Tierra. ¡¡Ahora sí que empieza el verdadero Dragon Ball GT!!



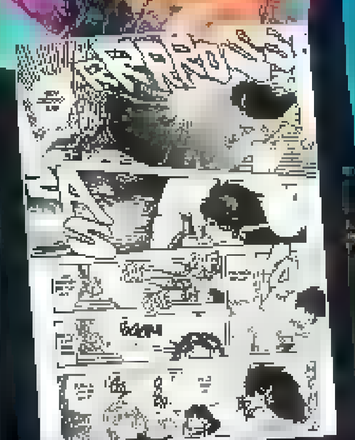
Este mes recomendamos...
Dragon Half 2

Este mes ponemos en nuestra lista de favoritos la segunda parte de **Dragon Half**, la **serie manga más disparatada** jamas editada, protagonizada por los personajes mas estúpidos de la historia del cómic, con dosis de humor muy por encima de lo que estamos acostumbrados los lectores de manga españoles.

La protagonista de la serie es **Mink**, una mestiza de humano y dragón rojo (con apariencia de mujer humana), dotada de una gran fuerza, un aliento de fuego, y unos "detalles superficiales" como cola, cuernos y alas de dragón. Mink está enamorada de Dick Saucer, un cazador de dragones, que además es un popularísimo cantante, y para conseguir su amor pretende convertirse en humana, renunciando a sus poderes. Para ello deberá reunir una serie de objetos sagrados con los que enfrentarse al Gran Diablo Azatodeth.

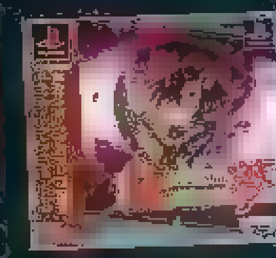
Os sorprenderéis al ver como este argumento "medio normal" contiene una serie de **gags impagables.**

Sin duda alguna, lo mejor del momento.



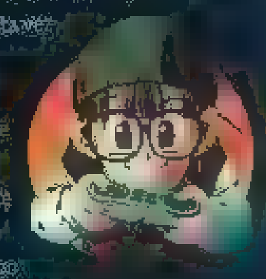
Breves

GUNNM MARTIAL MEMORY: Sorprendentemente **Banpresto** se ha decidido a lanzar un videojuego basado en la mítica serie **Battle Angel Alita**, cuyo nombre real es **GUNNM**, y cuya protagonista, conocida en occidente como Alita, se llama Gally, una androide creada a base de piezas de desguace que resulta tener unas aptitudes de combate extraordinarias.



El juego será un **arcade en 3D con vista isométrica** que nos llevará a recorrer la ciudad haciendo frente a los malos de turno, pudiendo después pasar a la acción con un punto de vista en segunda persona.

Banpresto no se caracteriza precisamente por lanzar títulos de gran calidad y todo su éxito se basa casi siempre en tener como protagonistas a los más famosos héroes del manga. Puede que esta vez sea distinto. Ya le echaremos el guante para contároslo.



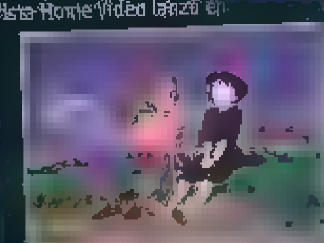
ARALE EN 3D: El mes pasado apareció un juego de **Arale**, el mítico robot indestructible y cegato de **Akira Toriyama**, protagonista junto al Dr. Sembei de la serie **Dr. Slump**. Y es que resulta que desde que Dragon Ball GT dejó de emitirse en Japón, el equipo de Toriyama lanzó una nueva serie de anime de Dr. Slump, que es en la que está basado este juego. Hasta que consiga el CD sólo puedo deciros que el desarrollo es al estilo **Mario 64**.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURES: Este es el nombre de un curioso manga de **Hiroiko Araki**, compuesto por tres historias diferentes, y es en la tercera de ellas en la que **Capcom** se ha basado para hacer un juego de lucha para los salones recreativos japoneses.

Al ser la mejor de las 3 partes del manga, fue seleccionada para editarla en forma de 6 cortometrajes de anime. También ha sido la elegida por Capcom para poner en escena a nuevos tipos con super ataques deseando partirse los dientes. A ver si llega a España pronto.

DISNEY EDITA KIKI'S: Año y medio después de que **Disney** comprase los derechos de los films de anime del **estudio Ghibli**, uno de ellos ha visto la luz en USA. El estudio Ghibli es uno de los más importantes de Japón, con títulos del renombre de **Guerreros del Viento** o **Porco Rosso**.

En fin, el pasado 1 de Septiembre, Buena Vista Home Video lanzó en USA **Mayo no Takkyubin**, conocido en occidente como **Kiki's Delivery Service**. Se trata de una historia muy en la línea Disney, con final feliz incluido. Veremos lo que ocurre cuando le llegue el turno al violento **Mononoke Hime**, también de Ghibli. Ya os lo contaremos.



Nada más. Para el próximo mes trataré de recopilaros los juegos para la segunda entrega de los "Clásicos del Anime". Este mes la actualidad ha impuesto su ley.

¡¡Matta Raigetsu!!

Por El Gran Maestro de las Artes Marciales

OTAKU MANGA

Locos por el manga

Televisión Española ha empezado a emitir dos nuevas series de anime que recuperan en parte el espíritu de programación de hace unos años. Ya sabéis, culebrones, lucha, magia... Un cambio de orientación que seguro que encanta a los otakus de pro. Además de comentar estas dos nuevas series he recopilado algunas noticias muy interesantes que afectan tanto al manga como al videojuego y que más adelante os ampliaré. Por ahora, a disfrutar con la tele, que es gratis.

¡Que viva el Anime!

Este mes hemos podido disfrutar de una agradable noticia: Televisión Española vuelve a emitir anime, después de casi 4 años.

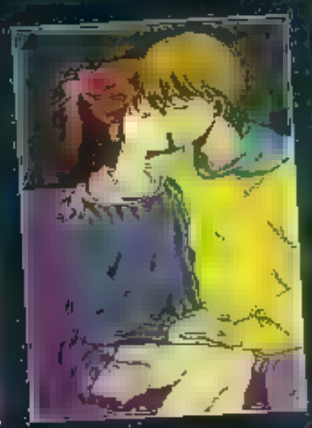
Los títulos de las series agraciadas han sido, nada más y nada menos que "Marmalade Boy", a la que han rebautizado como "La Familia Crece", y "Slayers", a la que han dejado el nombre. Vamos a hacer un rápido repaso.

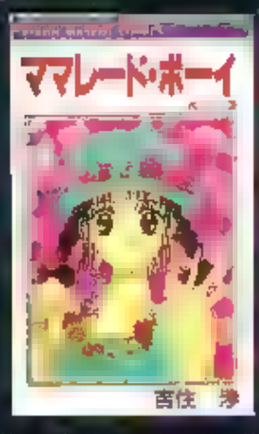
La Familia Crece

"La Familia Crece" es un culebrón amoroso de gran éxito en Japón, y que ha obtenido una gran acogida en nuestro país en su primer mes de emisión. Se emite por las tardes, aproximadamente a las 18:00, dentro del programa "Hyakotake", de la segunda cadena.

Imaginad el siguiente argumento: Miki es una colegiala a la que un buen día sus padres sorprenden con la noticia de que van a separarse. El problema de la separación es que en un viaje de placer conocieron a otra pareja, y se enamoraron mutuamente, entonces decidieron intercambiar las parejas, y finalmente deciden separarse. Pero no se trata de una separación normal, resulta que han decidido vivir todos juntos en la misma casa, las dos parejas con Miki... y el hijo de la otra pareja que como es obvio está como un tren y vuelve loca a Miki. Todo un culebrón romántico, vamos.

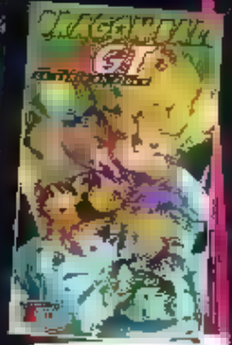
La serie cuenta con una buena traducción que nos sorprenderá por expresiones empleadas como "[illegible]", o insultos vulgares utilizados en el habla común y pocas veces [illegible]





El éxito de Marmalade Boy ha llegado a todos los rincones del planeta. Podemos encontrar merchandising de todo tipo. Lo más típico: banda sonora y manga.

Novedades de Manga Films.



Ya están en las tiendas, o a punto de llegar a ellas, tres nuevas cintas editadas por Manga Films plagaditas de anime del bueno.

Por un lado está el séptimo volumen de la serie Dragon Ball GT con los episodios 19, 20 y 21 donde se continúan las andanzas de Goku por diferentes planetas en busca de las Dragon Ball. Por otro lado tenemos el noveno volumen de Evangelion con dos nuevos episodios y para terminar una novedad: Phantom Quest. Se trata de una serie compuesta de dos volúmenes con dos episodios en cada uno donde se narran las peripecias de una agencia de detectives exorcistas enfrentados a casos menos normales que los de Mulder y Scully. Ya os las comentaré con más detalles, por ahora, quedaos con el anuncio.

Slayers, magia y fantasía.

Es otra serie de éxito nipona con temática de fantasía medieval al estilo de los juegos de rol de toda la vida, con invocaciones y ataques de fuego, etc. Se emite los Domingos sobre las 10 de la mañana en la primera. Esta serie tiene un juego de rol en Super Nintendo y hace muy poco (el mes pasado) salió otro juego para PlayStation.

Su protagonista es Lina Inverse (aquí llamada Rina), una sacerdotisa de grandes poderes a la que poco a poco se van uniendo una élite de guerreros y magos jóvenes, haciendo de ellos un grupo invencible (algo no demasiado novedoso).

La serie no está nada mal y cuenta con diversos gags por episodio, pero lo que la va a perder un poco es un doblaje malísimo, rara vez empeorado en series de televisión. Podéis darle una oportunidad. Sobre el juego no puedo deciros mucho, ya os lo comentaré en cuanto caiga en mis manos.

Como todas las serie de anime que alcanzan un éxito importante, Slayers ha sido trasladado al videojuego por Bompresto. En breve os contaré las excelencias de esta aventura.

Noticias breves.

• **Del anime al videojuego:** No es una novedad, pero acabo de descubrir (lo siento, a veces soy lento en ver las cosas) un juego de «Lupin III», el ladrón mas elegante del mundo del manga. El personaje de Monkey Punch ha visto la luz en PlayStation en una libre interpretación de la historia narrada por Hayao Miyazaki y su equipo de animadores en el film que se editó en nuestro país bajo el título "El Castillo de Cagliostro". Ya sabéis, cuando caiga en mis manos os lo destripo.

• **Marmalade Boy vera la luz en versión manga:** A partir del mes que viene ¡¡todos a emocionarnos y a llorar como bebés con el culebrón más esperado del universo manga!! Además, se dice que el doblaje de la serie se ha basado en la traducción del manga, lo cual sería fantástico.

• **Anime de imagen real:** En la actualidad se está rodando una película de imagen real en Estados Unidos de... ¡¡Sailor Moon!! ¿Imagináis quiénes serán las actrices? Nosotros tampoco. En breve, más información...

• **Capcom vuelve a la carga:** La versión para PlayStation de «Street Fighter Zero 3» está anunciada para Diciembre. La conversión será fiel a la recreativa, incluyendo los 8 personajes ocultos en la recreativa (Bison, T.Hawk, Feilong, etc...). Además, traerá un mini juego para el PDA, la nueva tarjeta de PlayStation, que acaba de salir al mercado nipón (imagino que en breve aparecerá por aquí).

• **Más de cine:** Actualmente se rueda una película de los X-Men. No es un producto netamente manga, pero está bien que alguien lo diga. En el reparto tenemos a Michael Douglas.

• **Conversión manga:** «Silent Mobius: Case Titanic» es el título de otro juego de PlayStation basado en un manga. Como sabrán los seguidores de este género del cómic, "Silent Mobius" es el título de una obra de ambiente futurista creado por Kya Asamiya, un autor de sobra conocido en nuestro país, ya que la mayoría de sus series se han editado gracias a Norma Editorial. A ver si alguna vez me cae en las manos y puedo hablaros de él en profundidad.

• **Una cita importante:** Que no se os olvide, este fin de mes, los días 30, 31 de octubre y 1 de noviembre se celebrará el nuevo Salón del Manga de Barcelona. ¡¡Allí os espero!!

Matta Raigetsu!!

Por El Gran Maestro de las Artes Parciales.

OTAKU MANGA

Este mes vamos a hablar de la celebración del 4º Salón del Manga de Barcelona, evento al que no podíamos faltar, y que ha ofrecido una serie de notables mejorías con respecto a las anteriores ediciones. Además de un completo repaso a todo lo que se pudo ver en este salón, os presentamos también algunas novedades manga que acaban de aparecer en nuestro país.

IV Salón del Manga de Barcelona

Pantalones del salón en la que podemos comprobar como la distribución de los stands fue mucho más acertada que en el certamen anterior.

A la cuarta va la vencida

Puedo decir que la mangamanía no morirá. De hecho, ni siquiera deberíamos calificar como *mania* al fenómeno que el cómic japonés ha creado entre los españoles. Durante el transcurso del **IV Salón del Manga**, celebrado desde el 30 de noviembre al 1 de Octubre, tuvimos el placer de disfrutar de un ambiente japonés muy distinto al que estábamos acostumbrados. La sombra de **Songokuh** se dejó ver tan sólo en unos pocos stands, que aún no habían descubierto que el niño con cola fue enterrado hace tiempo.

Y es que el manga, que muchos pensaban moriría en nuestro país con la desaparición de Dragon Ball, se ha sabido asentar en un público renovado que busca nuevas ideas, nuevos estilos y productos más originales que un poster de Vegeta lanzando un "Final Flash". Buena prueba de ello fueron las ventas de productos relacionados con **Marmalade Boy** (el título estrella del salón), **Slayers** (poco había, pero lo que hubo se arrasó), **Final Fantasy** (que no, que aún no ha salido la banda sonora del "VIII"...), y los típicos juegos de artes marciales de **Capcom** y **SNK** (entre otros).

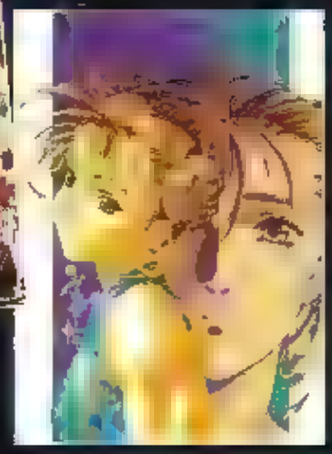
Sobre la organización por parte de **FICOMIC** (los habituales en Barcelona), hemos de aplaudir el esfuerzo que han realizado para rectificar los problemas con los que nos encontramos el pasado año. El encargado de los actos especiales del salón fue **Rafael Gallardo**, quien ya contaba con gran experiencia en organizaciones de encuentros otakus, además de ser editor de fanzines desde principios del boom en nuestro país.

Los stands

Acudieron los habituales y esta vez salieron más contentos que nunca, ya que este ha sido sin duda el Salón del Manga con más asistencia de público desde que nació este evento. Y claro, las ventas se dispararon.

Se pudieron encontrar nuevas remesas de figuras de **Final Fantasy VII**, posters de tela de **Street Fighter** y libros de ilustraciones de **Masakazu Katsura**, **Satoshi Urushihara**, **King of Fighters**, **Marmalade Boy**... (sobre los libros os hablaré detenidamente en el próximo número).

También encontramos un stand de la revista **Dokan**, de la que os hablamos hace ya varios números. Esta revista sobre manga y anime está obteniendo una buenísima respuesta del público español, y se presentó en el salón ofreciendo un CD especial a los compradores.



Esta Chun-Li, dibujada por Satoshi Urushihara, era una de las muchas imágenes que podíamos encontrar plasmadas en los titánicos posters de tela que estaban a la venta en los stands.

El Stand de Centro Mail y su torneo de «Tekken 3»

Centro Mail puso un stand grandísimo en el que cualquiera podía inscribirse para participar en un torneo de **Tekken 3**, cuyo premio consistía en una gigantesca copa y un **viaje a Inglaterra** para participar en el **torneo oficial** de este juego. ¡Ahí es nada!

Las colas que se formaron fueron impresionantes, imaginad que el viernes por la tarde llevaban en lista ¡más de **180 personas!** Normal mientras sea gratis...

El torneo de «Tekken 3» fue uno de los eventos más importantes de este salón. A la izquierda podéis ver al ganador de este concurso.

David Ramírez: El manga "mongo"

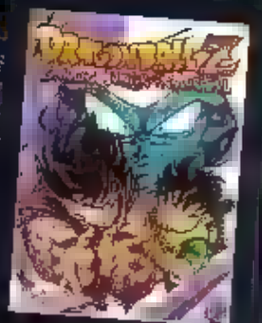
David Ramírez es el **dibujante manga español** que más éxito está obteniendo en nuestro país actualmente. Tal vez sea por su especial estilo un tanto "brusco" de plasmar los gags que se le pasan por mente. Entre las distintas publicaciones que comparte en el mercado destacan 2 que se presentaron en este salón:

- **The David Ramírez Files:** Historias cortas entrelazadas por un guión absurdo con los restos de **Expediente-X** en busca del agente perdido: David Ramírez. "Manga" editado por Planeta-Agostini.
- **Esedé geté: La serie en seño:** Especial **parodia** de la serie **Dragon Ball GT** editado por el Estudio Ina, el cual no se salva de la ridículez en un solo personaje. Recomiendo no perderse la fusión Leticia Sabater de Gokuh y Vegeta.

Y también karaoke

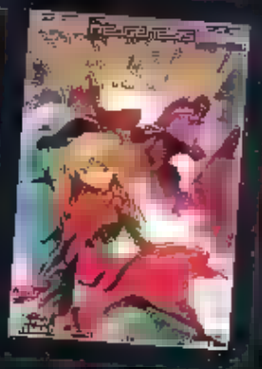
En este salón tuvimos el honor de "disfrutar" de un concurso de **Karaoke** que nos martirizó los tres días al completo, aunque tuvo la fuerte competencia de un stand con la música de **Doraemon** en catalán 10 horas seguidas al día (no es broma). El ganador de este Karaoke fue un tipo disfrazado de **Sephiroth** que, aunque por momentos llegó a emocionarse tanto que hubo que pararle los pies, cantaba bastante bien.

Novedades Editoriales



- **Gokuh y más Gokuh:** Como era de esperar, están surgiendo nuevas vías de explotación del fenómeno Gokuh en forma de **Poster Book de Dragon Ball GT**, de **Ajedrez coleccionable**, y finalmente de **anime comics**. Estos últimos son como **fotonovelas**, pero realizadas con fotogramas de *pelis* de Gokuh (o sea, que venden).

- **Star Wars a la japonesa:** Pese a la portada que lleva este manga, que puede darnos una idea errónea, estamos ante una **adaptación manga de la saga galáctica** más importante de la historia del cine. El resultado es bastante aceptable. Lo primero que pensaréis cuando veáis la portada es que es un comic americano. Os invito a que comprobéis la sorprendente realidad por vosotros mismos. Esta dibujado por **Misao Tamaki** y basado en el guión de **George Lucas**.



- **Evangelion:** Con la publicación en Japón del tercer volumen de la adaptación manga de esta saga, **Norma** quiere aprovechar el aún palpable éxito de esta serie en nuestro país, que seguro se irá apagando en un corto espacio de tiempo. Son 2 únicos números, y aviso a los seguidores de Evangelion que Yoshiyuki Sadamoto ha dejado de dibujar el manga.

- **Kamikaze:** Misao es la reencarnación de una guerrera que, en una batalla venció a 8.084 bestias, cosa que ella no sabe, y que es protegida por Kaguro Ishigami, un enigmático personaje nacido con una piedra en la mano. Lo cierto es que el primer número no aclara gran cosa, pero el dibujo es bastante aceptable, con un ligero parecido al estilo de Bastard.

- **Caliente Nagi 2:** Parte de uno de los títulos **hentai (eróticos)** de la línea **MangaX** de **Norma Editorial**. Quienes ya sepan el tipo de aventuras que suele vivir Nagi, ya saben el manga al que se enfrentan. Muy gracioso y también muy subido de tono. Dibujado por **Makoto Fujisaki**.

OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

Colecciones de tarjetas

Hacía tiempo que no hablábamos de estas atractivas colecciones de tarjetas. Aquí tenéis 3 de las nuevas series que se presentaron en el salón:

- **ALL CAPCOM WORLD '98:** Nueva colección de tarjetas de juegos **Capcom**, esta vez basadas en los aparecidos a lo largo de este año: (**Street Fighter III: Second Impact, Street Fighter Zero 3, Vampire Savior**, etc...).
- **BOMBERMAN: Hudson Soft** ha reunido a todos los **súper malos** de **Bomberman** en una colección de increíbles ilustraciones. ¿Acaso los diseñadores de esta pelota con ojos pensaron que algún día podían editar una colección de ilustraciones de sus *bombermanes*?
- **RECORD OF LODOSS WAR:** Colección basada en las series **Record of Lodoss War** (la que conocemos en nuestro país editada por **Manga Video**) y una nueva serie basada en el mundo de Lodoss dibujada por **Masato Natsumoto**, el ahora ilustrador oficial de **SNK**, conocido por su trabajo en el juego para PSX, **King of Fighters Kyo**. Ilustraciones y galerías de personajes en una colección magistral.

Un invitado de lujo

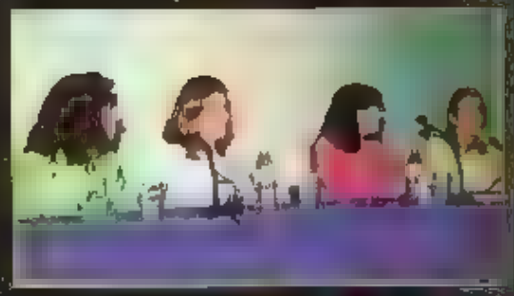
Vamos mejorando. Mientras en el pasado salón del cómic nos ofrecieron la oportunidad de conseguir una firma de **Stan Lee**, en éste nos han traído a toda una celebridad del anime, al animador y diseñador **Shingo Araki**. Este señor participó en series de animación como **Goldorak, Caballeros del Zodiaco, Sherlock Holmes, Bésame Licia y La Rosa de Versalles**, entre muchísimas más.

La gente hizo grandes colas para conseguir la firma de este personaje. Menos mal que uno tiene enchufe y me pude hacer con una de las codiciadas dedicatorias en un dibujo del **Koji Kabuto** de la serie **Goldorak**.

Koji Kabuto, un personaje que se hizo muy famoso en nuestro país gracias a la serie televisiva «Mazinger Z», es una de las creaciones de Araki dentro de la serie Goldorak.

Salón de Actos

En la sala de actos tuvieron lugar las presentaciones de **novedades editoriales**, las charlas típicas sobre manga y Japón y los **debates**, ya un poco vistos, aunque por una vez siguieron un orden lógico, no como otros años en los que unas charlas se pisaban con otras y los similares. Hubo también una presentación de **dobladores** de series de anime, pero por desgracia hubo muchas ausencias (a ver si la próxima vez hay más suerte).



Una de las mesas redondas, tuvo como componentes a las principales representantes femeninas del mundo manga español.

Recomendación del mes

Este mes os recomiendo la versión manga de **Marmalade Boy**. Por qué? Por varias razones. La primera es que a quienes pilló de sorpresa la serie pueden leer el comienzo. Segundo, porque el manga es idéntico a la serie, y sin duda puede servirnos para despejar nuestra mente después de tanto Goku. Tercero, porque la traducción es increíblemente fiel al original, ya la vez idéntica a la traducción de la serie (en varios episodios ha sido la misma traductora). Y cuarto, pues... porque mola. Y si no, preguntádselo a todas las personas que lo arrasaron de todos los stands del salón del manga, dejando sin existencias a **Planeta-deAgostini** el primer día.

Se acabó. Este mismo mes se ha celebrado también el **Salón del Cómic de Madrid**, con una asistencia de público muy aceptable, pero al parecer con un índice de ventas en los stands muy bajo. ¿A quien se le ocurre montar un salón en Madrid una semana después de un salón de Barcelona? En fin, a ver si para el próximo año espabilan...

Y nos vamos. Los días 27, 28 y 29 de Noviembre se celebran las **II Chibijornadas de Marbella**. Allí nos veremos. No faltéis esta vez a la cita.

Matta Raigeisu!!!

El Gran Maestro de las Artes Marciales

OTAKU MANGA

Fijaos cómo pasa el tiempo, ya nos encontramos de nuevo en épocas navideñas, y como todos los años nos vamos a acercar hasta las librerías especializadas para saber a que nos enfrentamos y por cuanto nos puede salir la broma. Este mes, especial compras navideñas.

OTAKU NAVIDEÑO

¿Sabes ya lo que quieres?

LIBROS DE ILUSTRACIONES

Lo más buscado en estas fechas son los libros de ilustraciones, ya que son productos caros y es un buen contento para sacar algo positivo de los bolsillos familiares (recordad, este mes pagas extra...). No voy a hablaros de cosas imposibles, tan sólo de unos pocos libros que están en la mayoría de las librerías y que son de interés general para todos.

• NEON GENESIS EVANGELION 100% NEWTYPE: Es el mejor libro de ilustraciones de la serie Evangelion, y aunque Norma Editorial lo ha editado, la mayoría de las tiendas lo tiene original japonés, ya que su precio ronda las 4.000/4.500, y este es el que va a mantener en su edición española. No importa el idioma en el que lo compréis, las ilustraciones son las que cuentan. 178 páginas en total, de las que 98 son a color. En ellas tenemos un resumen de los episodios (aquí el idioma ya empieza a molestar), además de ilustraciones a toda página, mientras que en las de blanco y negro encontramos bocetos de personajes y escenarios de desarrollo de la historia. Evangelion 100% Newtype contiene la mayoría de las imágenes a todo color que se ven en los posters que pueblan los stands de los salones, y ésta es la principal razón por la que se está convirtiendo en un éxito de ventas sin precedentes.

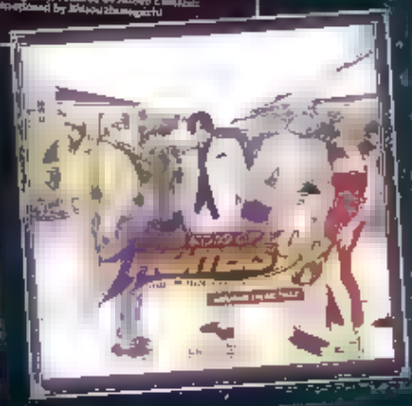
• THE KING OF FIGHTERS ILLUST COLLECTION: Libro recopilatorio con todas las ilustraciones oficiales de la saga «King of Fighters» desde los años 94 al 97 (salió un par de meses antes de que se pusiese a la venta la versión recreativa del «KOF'98»). Muy recomendado para los fans de SNK, y es la única nueva aparición de libros de ilustraciones basados en videojuegos. 116 páginas forman este libro, de las que 93 son a todo color. El precio ronda las 4.500 pts., y he de avisar que ya quedan en pocas librerías.

• LEGEND OF LANGRISSER: Primero de dos libros de ilustraciones del conocido autor Satoshi Urushihara. Este tiene como tema principal la saga de juegos de rol «Langrisser» que ha pasado por Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation, SegaSaturn, PC Engine y PC FX (una trayectoria envidiable sin duda). 104 páginas con preciosas ilustraciones de corte medieval de uno de los mejores ilustradores del mundillo manga/videojuego. Debe tener un precio aproximado a las 4.500 pts.

CDs MUSICALES

Aunque los CDs más buscados actualmente sean los que contienen la BGM de la serie "La Familia Crece" (Marmalade Boy), mientras no se decidan a importarlos en plan bien lo vamos a tener bastante difícil (bueno, más que difícil, lo tendremos caro, porque rondan las 6.000 pelas...) lo que tendremos que hacer es apañaros con los pocos CDs que están basados en juegos que superan la media, al menos en el campo de las BGM.

Lo carátula de este CD no es muy atractivo, pero es fácilmente reconocible, además todo lo que escucharéis dentro merecerá la pena, en especial para los amantes de este genial juego.



FINAL FANTASY III REUNION TRAX: La BGM de «Final Fantasy VII» la podemos encontrar en una caja de 4 CDs que ronda las 8.000 pts. Si os parece caro tenemos este otro CD simple, que como su nombre indica, contiene una reunión de las mejores y más pegadizas músicas del juego (16 en total), lo que no dice es que cuenta con otras 3 pistas de músicas en versión orquestal (incluido el tema de Sephirot), y lo que tampoco dice, pero sí el título ni el listado de canciones (por que está escondida) es que hay una pista oculta al comienzo del CD (para activarla debemos retroceder la pista 1 al inicio del CD). Ya lo sabéis.

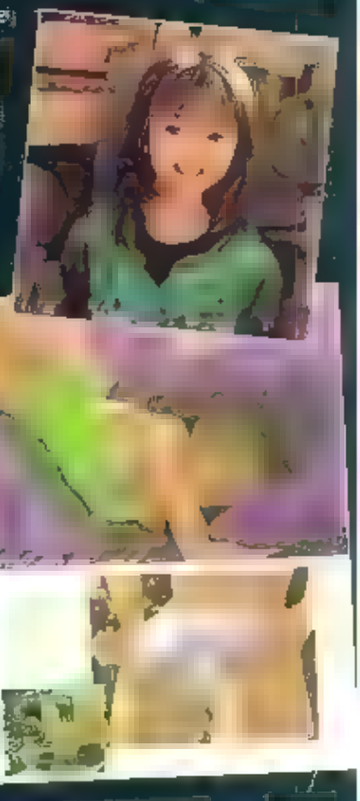
KING OF FIGHTERS '98 ARRANGE SOUND TRAX: Acaba de desembarcar en las tiendas españolas con merchandising, el CD con las versiones remezcladas de la última entrega de la saga «King of Fighters». En total tiene 10 temas, y como no podía faltar ningún CD con BGM de un juego de SNK este incluye una pista cantada por uno de los personajes Athena Asamiya. Muy recomendado para los seguidores del «KOF».

Estas imágenes corresponden a Intron Depot, pero sirven para ilustrar los que vais a encontrar en la segunda parte.

INTRON DEPOT 2: No os puedo poner ninguna ilustración porque todavía no ha pisado España, pero para cuando leáis estas líneas ya debe llevar un par de semanas a la venta. La tan ansiada secuela del "Intron Depot", de uno de los considerados "dioses del manga", Masamune Shirow (autor de "Ghost in the Shell", "Appleseed", "Dominion Tank Police"...) contiene el trabajo en el terreno de la ilustración de casi 5 años de este mangaka. Os aconsejo que si lo veis no lo perdáis de vista, porque va a ser un suplicio pillarlo. Avisados quedáis. Os enseño unas imágenes de Intron Depot 1 que os servirán para haceros una idea aunque las chicas del 2 son más grandes, más nítidas y más sexis (si se puede).

VENUS: Segundo libro de Satoshi Urushihara. Esta vez recopila las ilustraciones a todo color que ha aportado para sus obras mas famosas (Plastic Little, Legend of Lemnear, Nora, Chrality...), nuevos trabajos, proyectos, y un compendio de imágenes de Street Fighter (la mayoría de Chun-Li) realizadas en su mayoría para portadas de CDs. En "Venus" podremos ver que Urushihara se decanta un poco por el estilo "hentai", lo cual puede resultar para algunos incluso más atractivo. 56 páginas de ilustraciones a todo color. "Cel Works" es otro libro de Urushihara con ilustraciones sueltas de trabajos varios y que podréis encontrarlo sin dificultad. Estos otros dos libros de Satoshi deben rondar también las 4.500/5.000 pts.

C4: Mientras que unos defienden con uñas y dientes la obra y vida de Masamune Shirow, cargada de términos ciber-tecno-futuristicos adornados con chicas exuberantes envueltas en máquinas de guerra apoteósicas, otra buena parte de los Otakus prefiere los guiones amorosos con protagonistas adolescentes que emergen de la mente y puño de Masakazu Katsura, otro de los grandes. "C4" son 3 libros de ilustraciones, agrupados en una caja de plástico protectora, en los que encontramos los trabajos a color de todas las obras de Katsura (Wingman, Video Girl Ai, DNA, Y's...). Hay dos libros muy buenos, pero el tercero contiene un manga de Shadow Lady que, la verdad, no merece la pena. Cuesta sobre 7.000 pts, y al ser la única recopilación de Katsura no debe faltar en las estanterías de los más Otakus.



OTAKU MANGA

MANGAS:

Estas son las dos mejores colecciones mangas, diferentes de las que normalmente se ven por el mercado: nada de Gokus lanzando Kames.

★ IKKYU: Es una obra de increíble calidad narrativa en la que su autor, Hisashi Sakaguchi, nos transporta hasta la época feudal japonesa enfocando la acción en el personaje que da nombre al manga, un hijo ilegítimo del emperador Gokomatsu. Podremos ver como desde muy pequeño lucha por sobrevivir al duro camino del culto al budismo. La gran importancia que en el siglo XV toma la religión hace que cruce su vida con diferentes hechos importantes de la historia del Japón medieval.
Muy bien relatado y enfocado. Han aparecido 3 volúmenes, y os aseguro que no tienen desperdicio. Eso sí, no esperéis espeluznantes enfrentamientos entre super hombres.

★ BLACK JACK, EL CIRUJANO DE LO IMPOSIBLE: Este es el nombre en clave que recibe el protagonista de uno de los más curiosos mangas editados en nuestro país. Alguien me dijo una vez que Black Jack era "como City Hunter, pero en lugar de llevar pistola maneja bisturí", y no es de extrañar, porque el prota tiene la capacidad de arreglar cualquier situación quirúrgica, por imposible que parezca.
Dibujado por el dios/padre del manga, Osamu Tezuka, os aviso de que el dibujo es algo antiguo, pero el guión muy ameno. Dadle una oportunidad y os aseguro que no dejaréis que otro doctor vuelva a poneros las manos encima en la vida.

Y estas son las recomendaciones de esta Navidad, no son muchas, pero son selectas, así si queréis hacer (o recibir) un regalo Otaku ya sabéis lo que os conviene.
¡¡¡A pasar buenas vacaciones navideñas!!!
Shinnen Omedet!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

NINTENDO 64

PlayStation

GAMES UNIVERSAL

TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS

CENTRO DE PEDIDOS
TEL. 969 21 40 64
909 19 29 29
962 30 52 45

DISTRIBUCION PARA TIENDAS Y PARTICULARES

PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation

TENEMOS TODA CLASE DE ACCESORIOS

ENVIOS A TODA ESPAÑA
Entrega en 24 Horas

TIENDAS:

C/Avda la Libertad
ELCHE
TEL. 965 67 37 99

C/Avda Castilla la Mancha 26
TEL. 969 21 40 64

C/Matías Perelló 64
Paralela Peris y Valero
Tel. 963 74 39 62
910 38 81 02

C/Azcarrega 5
Tel 907 68 56 13

C/Gil Orozco 9
Requena (VALENCIA)
TEL.962 30 52 45

C/Avda Portugal 28
TEL. 969 63 77 14

C/De la Cruz 19 Bis
TEL. 952 52 66 77

TE ASEGURAMOS EL MEJOR PRECIO

OTAKU MANGA

"VAMPIRE SAVIOR", CHUPASANGRES AL ESTILO JAPONES

Este mes le dedicamos las páginas del Otaku a la saga oscura de Capcom, «Darkstalkers», que vuelve a estar en boca de los aficionados a los juegos de artes marciales por las conversiones de las últimas entregas para Saturn y PlayStation. Echaremos también un vistazo a las estanterías de las librerías para ver lo que podemos encontrar sobre el tema, que no es poco si se sabe buscar bien.

LOS MANGAS

Poquitos. Muy pocos han llegado a venderse en nuestro país. Tan sólo he podido encontrar 5 **tomos recopilatorios** (2 de «Vampire», 2 de «Vampire Hunter» y 1 de «Vampire Savior»), todos ellos de la editorial **Gamest** (sello que únicamente edita mangas relacionados con videojuegos, de la que ya os he hablado otras veces). Y no es que no haya para dar y tomar, es que desgraciadamente no los traen aquí.

Estas son algunas imágenes de los tomos recopilatorios que engloban los mangas de Vampire en España.

ANIME DE TERROR

Con el tema del anime ya cambia el asunto, porque el de «Darkstalkers» sí que está siendo editado en nuestro país en la actualidad (van por la tercera cinta).

Selecta Vision nos ofrece los OVAs de **«Vampire Hunter»**, bajo el mismo título. Esto ha supuesto una grata sorpresa para todos los otakus, ya que esta serie de animación es posiblemente la que mejor reproduce las escenas de batalla del videojuego, así como su ambientación (sólo comparable hasta el momento con «Street Fighter II Movie»).

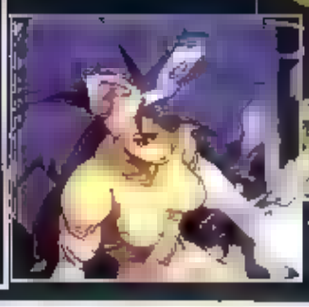
El anime fue dirigido por **Satoshi Ikeda** (director de animación de «Gundam W» y «Samurai Troopers»), utilizando como base los **diseños de Shuko Murase** (que ya se encargó de dar vida a Ryu y compañía en «Street Fighter II Movie», y a los componentes de «Gundam W»). Esta unión ha dado lugar a una colección de **4 cintas de 45 minutos** de duración cada una, con una temática poco habitual en el anime de lucha. El juego tiene cientos de gags graciosos que ridiculizan a los personajes, pero en el anime han tratado de crear un **ambiente oscuro**, consiguiendo un anime serio de **terror**. No va a matar a nadie de un susto, pero impresiona.

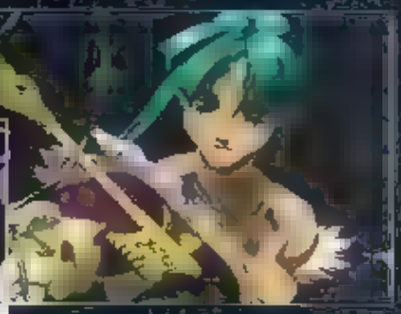
Ya os hablamos de esta producción del anime en un par de ocasiones hace ya casi años, al hacer acto de aparición en Japón, pero es ahora cuando podemos realmente disfrutar de ella, ya que la película tiene una **trama compleja**, apoyada por gran cantidad de diálogos, que hacen imprescindible su doblaje al castellano.

La banda sonora no es exactamente el tipo de música que le mete Capcom a sus juegos y que, dicho sea de paso, suenan siempre igual. La BGM de los OVAs es más propia de una película de anime.

Y como curiosidad, os "advierto" que hay una serie de "dibujos animados" de Darkstalkers americana. No os muestro imágenes porque es realmente patética.

El anime de esta serie es uno de los de mayor calidad que se puede encontrar en estos momentos.





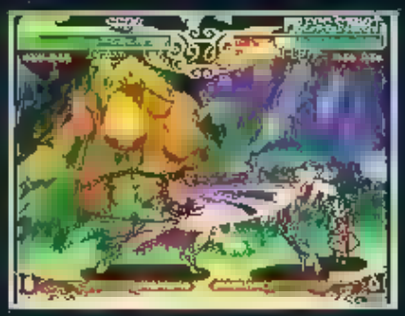
VERSIONES "CON-VERSIONES"

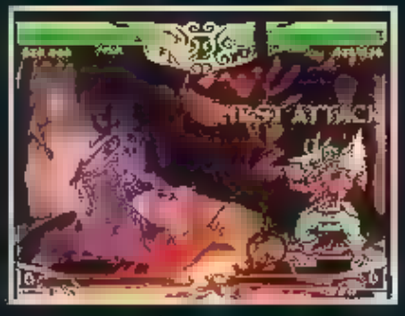
"Vampire", "Vampire Hunter" y "Vampire Savior" son los títulos originales de la saga vampírica en versión recreativa, que en los USA han sido cambiados por "Darkstalkers", "Darkstalkers Revenge" y "Darkstalkers III" (los yanquis no pueden estarse quietos ante los trabajos típones, teniendo que meter siempre la zarpa por medio). Dejo esto claro para que no os riais con las referencias que puedan aparecer sobre las diferentes entregas. Existe una cuarta entrega, secuela de «Vampire Savior», subtitulada «**Jedah's Revenge**», que jamás llegó a los salones españoles (o si lo hizo, debió ser vista y no vista, porque yo no me enteré).

Entre las muchas novedades que ofrece «Vampire Savior» con respecto a «Vampire Hunter» destaca la inclusión de **4 nuevos personajes:** Lilith, Jedah, Queen Bee y Bulleta, desapareciendo Pyron, Phobos y Donovan. En «Jedah's Revenge» desaparecieron Aulbath (Rikuo), Bailon (John Talbain) y Sasquatch, volviendo a escena Pyron, Donovan y Phobos (Hsien-Ko). Vaya un trajín de personajes, ¿eh?

Las versiones de este título para Saturn y PlayStation son idénticas gráficamente. Ambas cuentan con una serie de novedades muy interesantes.

Vampire Savior (Saturn)





Este lío de "quita y pon personajes" ha sido enmendado en la versión de Saturn de «Vampire Savior» que ya incluye a unos y a otros, lo cual es un alivio. Sin embargo, se echa de menos la inclusión de algún personaje totalmente original para la ocasión (algo a lo que nos tienen acostumbrados últimamente), estando oculto únicamente Oboro (monje poseedor original de la armadura de Bishamon), que es también el personaje secreto de la versión arcade.

En Saturn se han incluido todos los **modos de juego originales**, incluyendo el **Shadow Mode**, oculto en el arcade. (Hay que hacer un truco para acceder al mismo).

Lo más destacable de la conversión es el hecho de incluir el **cartucho de 4 megas de memoria**, que elimina por completo las cargas mientras que lo peor es que no ofrece nada realmente especial. Eso sí, es una **reproducción perfecta** de la versión arcade.

Vampire Savior -EX (PSX)

Ha aparecido recientemente la versión de Playstation de «**Savior**» (me refiero a Japón), encuadrada dentro de la rama de **juegos "EX"** que Capcom edita últimamente. Esta extensión del nombre nos indica ya de antemano que el juego ofrece **innovaciones** con respecto al original.

«Vampire Savior -EX» tiene además de todos los personajes habituales, una versión "shadow" de Jedah (con diferentes ataques), y un par de escenarios nuevos.

Además, cuenta con un modo llamado **Original Character** en el que escogemos un personaje, le cambiamos el color y el nombre, y le entrenamos sin parar. A medida que aumenta su nivel, van apareciendo nuevas opciones de juego en el menú principal, empezando por un nuevo sub-menú en el que podemos activar un doble salto en el aire, o cambiar la banda sonora de «Vampire Savior» por la de «Vampire Hunter» (entre otras cosas).

Aunque en el menú de selección de personajes éstos aparecen con todos los frames de animación, en el juego se reducen aproximadamente a 1/4, manteniendo intacta, eso sí, la jugabilidad que se ve aumentada por la inclusión de las nuevas opciones y algún que otro golpe original.

OTAKU MANGA

PRODUCTOS DERIVADOS

Esta es la parte que los Otakus esperamos, porque el juego nos gusta a todos, pero aún más nos gustan las "tonterías" que aparecen relacionadas con él, que no son pocas. Voy a hacer un buen repaso para que sepáis lo que hay, aunque no todo es fácil de conseguir.

Merchandising
De compras por tiendas españolas

Darkstalkers nunca ha gozado en nuestro país del éxito [illegible] sale Ryu, y si no es Ryu, no vende. Por otro lado, los ataques de los luchadores, pese a que se mantienen en su mayoría desde el primer juego, no son los típicos "hadoken" y "shoryuken" de toda la vida, lo cual resta jugabilidad. Estas razones, como digo, han sentenciado un poco el éxito de los Vampires, y por tanto se han limitado a traer cosas de [illegible]

Los Fanzines

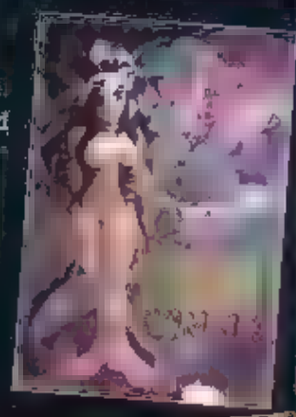
Si difícil es que traigan mangas, más lo es que publiquen fanzines. Y eso que hay unos cuantos, sobre todo **hentai** (eróticos). **Felicia** y **Morrigan** son dos de los personajes de videojuegos más parodiados en el campo erótico (una vampiresa sexy y una chica gato, ¡yum...!).

De entre todos, me gustaría destacar una colección de fanzines llamados **Nan-demo**, que son los que ofrecen una mayor calidad de dibujo (recordemos que la mayoría de los fanzines están dibujados por principiantes, y una bonita portada puede esconder una cutrería como la copa de un pino). ¡Ojo a los que [illegible]

Figuras y Maquetas

De esto, por el contrario, sí que podemos encontrar bastante. En los salones de Barcelona, stands como el de **Glaucidi** y **Otakuland** suelen aprovisionarse de **figuras de Morrigan, Felicia y Lei-Lei**. Podemos comprar de diferentes tamaños y en diferentes poses, siempre a nuestra elección (o más bien a la que nos permita nuestro bolsillo).

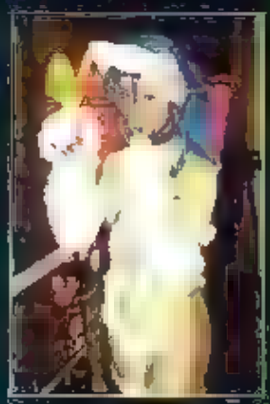
Las maquetas suelen venir de Japón, Taiwan y Korea, pero también podemos encontrar las figuras americanas editadas por Marvel. Estas figuras tienen una calidad altísima, y pueden ser una buena opción de compra. Salen unas 5.000 pelas.



Disfraces

No, no los venden aquí. Ni siquiera sabemos si los venden en Japón. Pero lo cierto es que hay que tener ganas para ponerse estos trajes y pensar que dan el pego, ¿o no?

Ahí van ellas vestidas de las "darkstal-girls" para la ocasión. ¿Serán carnavales? ¿Algún tipo de concurso? Desde luego, felicidad para la de estas chicas niponas...



Recomendación del mes:
Marmalade Boy Best Collection

Este mes, una vez finalizada la serie en la televisión, hemos de remitirnos de nuevo a un producto relacionado con **Marmalade Boy**, la serie que causó furor en los últimos años. El celebrón manga más maravilloso de todos los tiempos cuenta con una **BGM** [illegible] pegadiza, y hasta las tiendas de mangas ha llegado un recopilatorio de las **mejores canciones vocales** de la serie, incluyendo también la que aparecen en el film de 30 minutos (¿algún día lo editará alguien?).

Los habituales de la serie (no pocos) podréis deleitaros con las 12 **pistas** que lo componen, incluyendo *opening*, *ending* y las típicas que suenan en los momentos de *impacto sentimental* (toma definición). Bueno, ya me entendéis.

Seguramente en breve saldrá editado el "Vampire Savior -EX" de Playstation en nuestro país. A ver si esta vez no pasa tan desapercibido como la primera parte.

Matta raigesu!

Gran Maestro de las Artes Pardales

OTAKU MANGA

Cuando la lucha se combina con el sexo.

Amigos del Otaku Manga, hoy vengo a hablaros de una saga de juegos que lleva algunos años dando vueltas por el mercado consolero y que ha alcanzado un notable éxito en el mercado japonés. Por estas tierras es prácticamente desconocido pero lo cierto es que «Variable Geo» encierra en su interior muchos... encantos.

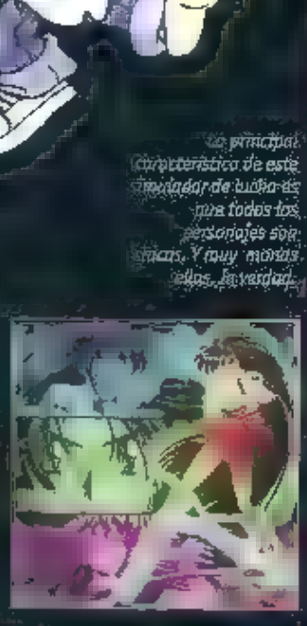
Variable Geo

La primera entrega

«V.G. (VARIABLE GEO)» es un juego de lucha que fue editado en 1993 por el sello Media y que apareció para PC y Macintosh. No era un gran simulador. Estaba desprovisto de frames de animación y la gran mayoría de los ataques de los personajes habían sido copiados de «Street Fighter» y «Fatal Fury».

A pesar de esto, el juego alcanzó gran éxito entre el público japonés debido a dos factores fundamentales: todos los personajes iniciales eran chicas (y a decir verdad, con una presencia muy atractiva) y en segundo lugar, durante el juego, tras derrotar a una de las oponentes, se nos ofrecían unas sugerentes imágenes de la chica en cuestión en paños menores.

Inmediatamente, las chicas de Variable Geo se hicieron muy famosas y salieron a la venta posters, pegatinas y algún que otro libro de ilustraciones.



Lo principal característico de este juego de lucha es que todos los personajes son chicas. Y muy monas, ellas. La verdad.

«VARIABLE GEO» PC-ENGINE: Una conversión caliente

Pasado un año, en el 94, Media anunció el lanzamiento de la conversión de «Variable Geo» para la consola PC-Engine. Sumía este sistema de los más exitosos en Japón, y a la vez más liberales en lo que a juegos hentai (eróticos) se refiere.

«Variable Geo» en PC-Engine cuenta con un aumento en la plantilla de luchadoras de 3 personajes iniciales (más un niño que no hombre como enemigo final), pero lo más destacable es sin duda el aspecto erótico.

Mientras que en PC y Macintosh las chicas iban en braguitas, aquí la ropa interior fue eliminada por completo.

«ADVANCED VARIABLE GEO 2»
Más lucha, menos sexo

Esta entrega es un excelente juego de lucha en el que se ha suavizado mucho el aspecto erótico.

La compañía TGL ha sido la encargada de darle vida a un juego de lucha para PlayStation que está muy por encima de las mediocres primeras versiones.

Tal y como ocurriera en anteriores ocasiones, este «AVG2» ha sido censurado, pero tras ver el resultado final del juego, os puedo asegurar que no importa en absoluto.

Como decía, de ser un juego de lucha mediocre con chicas despampanantes, ha pasado a ser un tipo versus en 2D de los mejores que han salido para PlayStation.

Los decorados y músicas han mejorado sensiblemente y, sin duda, la calidad de las animaciones de las luchadores ha subido. Pero lo principal es que el juego presenta múltiples ataques especiales, efectos de luces realmente deslumbrantes y nuevos modos de juego que no estaban presentes en

las entregas anteriores.

Además de una cuidada presentación de anime, cantada en japonés, hay un modo historia en el que la nueva chica protagonista (una fan de la anterior prota, llamada Tamao) tiene que unir a las antiguas amigas para acabar con alguien que parece estar tras el misterioso niño de la primera parte.

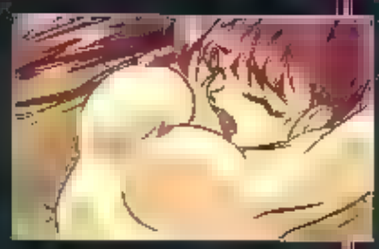
En este modo historia, además de haber gran cantidad de ilustraciones, hay intermedios de animación y un final de película.

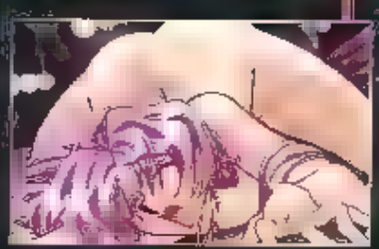
VARIABLE GEO 2
De la nada al todo

Con la aparición de «Variable Geo 2», Mediax ha querido compensar el no haber puesto ninguna imagen erótica en el Advanced, lanzando para PC-Engine la segunda parte de Variable Geo.

No puedo sino decir que, la verdad, se pasan. El juego mejora, le añaden 3 nuevas chicas al plantel y nuevos ataques a los que ya había. Pero las imágenes que podéis ver aquí están sacadas de una selección de lo más "light" (no olvidemos al público más joven).

Es como si hubiesen tratado de compensar a los más fanáticos seguidores de la saga... ¡pero de qué modo!





Animación japonesa

Justo después del lanzamiento del «Advanced Variable Geo» de PlayStation, KSS Films puso a la venta 2 películas de animación en las que se narraban las aventuras de Yuka y compañía.

Para la ocasión se seleccionó un ilustrador que diese vida a las chicas y que ahora repite en el «Advanced Variable Geo 2» como diseñador de las 4 nuevas luchadoras.

Libro de Ilustraciones

Sólo he conseguido uno, pero debe haber como mínimo uno de cada versión del juego. Este que podéis ver corresponde al «Variable Geo» en versión PC-Engine, y contiene ilustraciones y un compendio de ataques y combos de cada chica.

Lo más destacable es que, además, vienen las ilustraciones hentai originales en colores pastel, sin pasar por ordenador (y por tanto sin el cuadriculado de la censura, je je).

Recomendación del mes:
OZN

OZN es un manga de fantasía extraña (¡toma definición!) ambientado en un mundo donde el uso del ki está a la orden del día para aquellos que saben que puede ser controlado. Esto nos puede recordar a Street Fighter, en el que pasa algo similar. Y es que su dibujante, Shiro Ohno, resulta ser el ilustrador oficial de la saga "Samurai Shodown" de SNK, y por tanto, buen conocedor del estilo de relato al que se refiere un juego de artes marciales.

OZN mezcla humor, erotismo y porrazos a mansalva en superataques e hyperespeciales hilarantes, que a veces le hacen sentirse a uno como si estuviese ante los mandos de una consola. El guión no es extremadamente impresionante, pero el dibujo y las escenas de combate lo valen todo.

Hasta ahora han aparecido 4 números, editados por Planeta DeAgostini. Pocos mangas se parecieron más a un videojuego y menos aún se han podido ver por aquí.

OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

A finales de este mes Canal Plus empieza la emisión de una nueva serie de anime, su nombre: "Rurouni Kenshin", ("Fennec" en España), un éxito del manga y el anime en Japón que aún no ha pisado nuestras tierras en ninguna de sus distintas adaptaciones y entre las cuales se incluyen también dos videojuegos para PlayStation.

Rurouni Kenshin

La llegada del auténtico Samurái

Kenshin es un vagabundo de la era Mejin, experto en el manejo del sable. En un incidente conoce a Kaoru, quien le confunde con Battosai, un peligroso asesino. Tras una serie de acontecimientos, Kenshin vence a Battosai y es obsequiado con el dojo de Kaoru.

Algo después, Kenshin conoce a dos personajes más que se le unen al grupo. Yahiko Myojin (un pequeño ladronzuelo) y Sanosuke, poseedor de la espada de Zambato (que en principio fue contratado para matar a Kenshin).

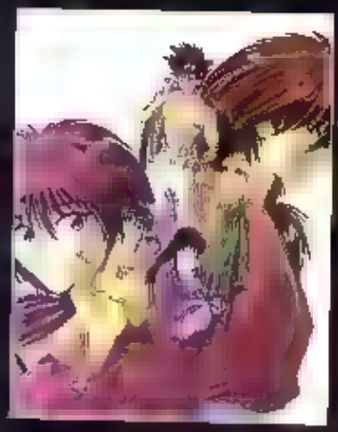
La historia se complica cada vez que aparecen nuevos enemigos (a cual más poderoso, para no variar), descubriéndose el carácter escondido de Kenshin.

El manga: un éxito sorprendente

De calidad gráfica sorprendente, Rurouni Kenshin comenzó a publicarse en el archiconocidísimo "Shonen Jump" (semanario japonés de Kodansha en el que se han dado cita obras tan importantes como Dragon Ball, Dragon Quest y Video Girl Ai... entre otras). En poco tiempo, la nueva serie de samurais alcanzó un éxito sorprendente, ocupando, según las encuestas entre los lectores nipones, uno de los índices más altos de aceptación.

Podríamos decir que su creador, Nobuhiro Watsuki ha sido maestro y fuente de inspiración de nuevas series de samurais y de algún que otro videojuego de temática medieval (podemos encontrar personajes similares a algunos de Rurouni Kenshin en juegos como «Samurai Shodown» o «Gekka no Keshin/Last Blade»).

Fennec: El Anime que veremos en Canal



Cualquier manga con un éxito medianamente decente tiene su versión animada, y Rurouni Kenshin no iba a ser menos. Cuenta con una serie televisiva de 62 episodios, de la que debemos destacar la gran calidad del dibujo y muy especialmente de las animaciones, que resultan enormemente fluidas.

Esta es una de las series que, como ya he dicho, Canal + España ha incluido en su nueva programación, y que empezará a emitirse unos días después de la aparición de este número de Hobby Consolas, es decir, a partir del 29 de Marzo.

Su emisión será diaria, en programación codificada y llevará el nombre de "Fennec".

CDs con la banda sonora

Tengo noticia de la existencia de, al menos, 8 CDs con la banda sonora de "Rurouni Kenshin": 4 con la BSM completa de la serie, 2 con BGMs inéditas, y 3 de canciones. Eso, sin mencionar los singles que cada grupo de Pop japonés lanza aprovechando que una de sus canciones aparece en la serie.

Tarjetas

Tarjetas, pósters, maquetas... ¿qué podemos encontrar basado en esta serie? Pues, como siempre, de todo, y más...

El material editado es de excelente calidad, pero, como siempre también, los problemas de distribución hacen que sea muy difícil encontrar algo de esto en España.

Novedades del mes

«Salvo fin de existencias»

C/ COMANDANTE BENITEZ,29 B - 08028 BARCELONA
TEL. 93 491 47 48 / 93 491 47 54; FAX. 93 491 48 08

OTAKU MANGA

Locos por el manga

Los Videojuegos: Lucha y Rol

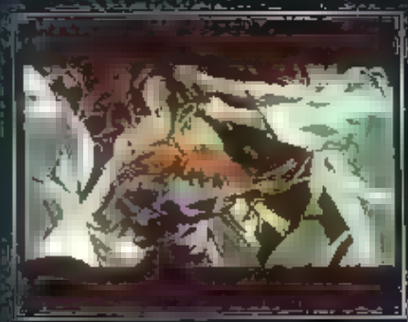
Existen dos adaptaciones de Rurouni Kenshin para PlayStation. Ambas están destinadas a un público fanático de la serie, como podréis deducir tras los siguientes datos.

Lucha más bien mala.

El primer juego es un simulador de lucha en entornos 3D. Este intento de plasmar la serie en un juego de lucha resultó un fracaso, topándonos con un apartado gráfico que, de tan flojo, pasa a ser cutre. Pocos personajes, con pocos movimientos y muy bruscos. Vamos, lo habitual en los juegos basados en mangas (muy similar al "Ranma" que vimos en PlayStation hace ya unos años).

El juego contiene los modos habituales en los "pegatortas", y de entre ellos hay que destacar el modo historia, repleto de vídeos extraídos del anime original y que incluye animaciones nuevas para los momentos en que se pierden combates contra quien no se deberían perder.

Este juego sólo utiliza un botón de defensa, por lo que resulta fundamental esquivar los ataques principales de nuestros enemigos.



Tanto el juego de lucha (especialmente en el modo historia), como el RPG, incluyen escenas de vídeo que muestran los momentos más importantes de la serie de animación.

Un Juego de Rol de calidad.

Esta vez con forma de RPG, nuestros amigos se mueven en un mundo hecho a su medida. Los gráficos son excelentes, y la forma de combatir entre los personajes es una maravilla visual, sin llegara requerir efectos en 3D ni cámaras extrañas. También está repleto de gran cantidad de animaciones visualmente espectaculares con decorados llenos de bellos árboles japoneses.

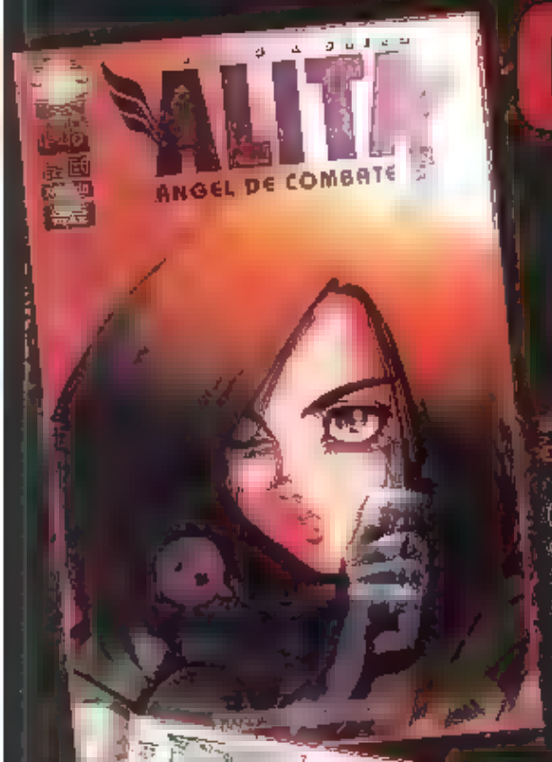
Los combates de este JDR, a pesar de no recurrir a técnicas gráficas complejas, resultan bastante espectaculares.

Matta Raigetsu!!

Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

Otaku manga

Este mes vamos a dedicar Otaku Manga a dos series de manganime muy conocidas que han sido versionadas para PlayStation recientemente. Se trata de "Battle Angel Alita" y "Dr. Slump" ambas protagonizadas por chicas robots (Alita -Gally- y Arale). Si pensabais que los juegos basados en mangas son cada vez menos frecuentes, echad un vistazo a estas páginas.



Chicas-robots en PlayStation

Battle Angel Alita

EL MANGA

CON BASES AMERICANAS

En 1992, Yukito Kishiro (hasta entonces, un dibujante casi desconocido) realizó un manga para la revista quincenal Bussines Jump, de la editorial japonesa Sueisha.

Este serial manga, con protagonista androide femenino, recibió el nombre "GUNM", abreviatura de "Gun's Dream". Este título, por razones desconocidas fue rebautizado al llegar a Estados Unidos por "Battle Angel Alita" y su protagonista, Gally, recibió el nombre de Alita. Pues vale.

MANGA Y ANIME

"Alita" ha visto la luz en nuestro país tanto en su versión manga, como en anime.

El manga ha sido editado por "Planeta-DeAgostini" hasta hace poco, habiéndose completado en un total de 6 miniseries.

Hay que avisar a quienes les guste mucho el estilo de dibujo manga, que en "Alita" hay una gran cantidad de características comunes con el cómic occidental, o sea, que estilo manga, aparte de la protagonista... poquito.

El anime cuenta con tan solo dos OVAs editados en Japón en Julio y Agosto del 93, siendo uno de los primeros lanzamientos del desaparecido sello "Manga Video" en nuestro país. No existen grandes diferencias salvo que el estilo manga se acentúa un poco más. Yo personalmente, desde luego me quedo con el anime.

ARGUMENTO

Ido Daisuke es un reparador de androides que vaga constantemente por los vertederos en busca de piezas interesantes que le puedan servir de repuestos. En una de sus exploraciones encuentra la cabeza de una cyborg que demuestra aptitudes para el combate.

EL VIDEOJUEGO

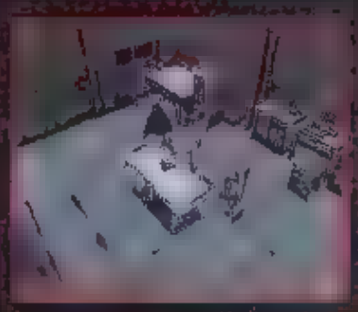
Existe un videojuego de "GUNM" para PlayStation que reproduce la historia original del manga (se inicia con la escena en la que Ido encuentra en el vertedero la cabeza que después dará forma en Gally).

El aspecto gráfico, siendo en un entorno 3D, se ha cuidado bastante, pero tan sólo en los personajes principales de la historia. Es decir, únicamente los protas tienen las caras y cuerpos bien definidos. El resto de personajes no pasan de ser más que secundarios, teniendo un aspecto poligonal penoso.

Gally anda, corre, salta, conversa con quien se encuentra, coge objetos y cuenta con un menú básico para hacer de éste un juego de aventuras ameno e imprescindible para los fans.

Cuenta con una agradable banda sonora, que no es la del anime, y que en seguida os atrapará.

El juego está editado por Banpresto y recomiendo a quienes no conozcan la serie, que la lean previamente.



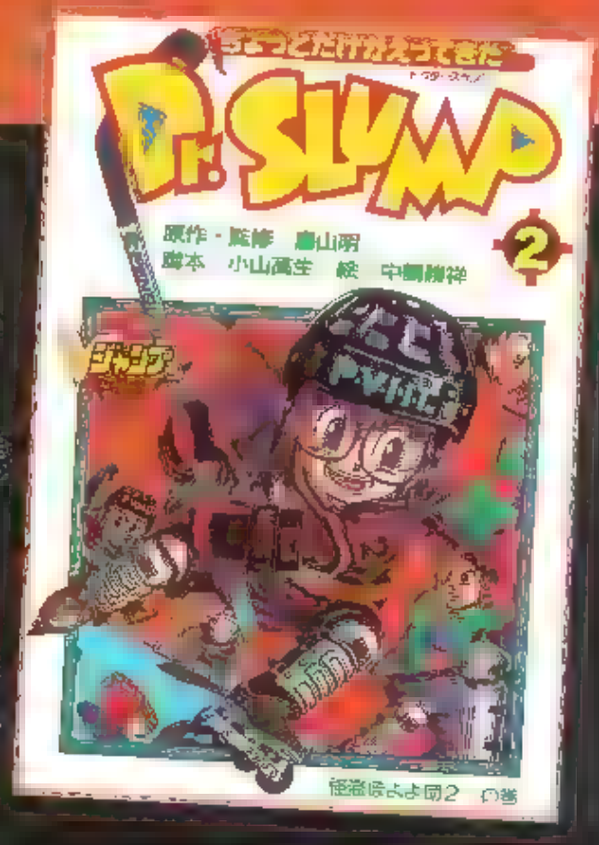
Dr. Slump

EL MANGA

Quien no conozca aún a Arale, no sabe lo que es un manga. "Dr.Slump" es un manga original de Akira Toriyama (ya sabéis, el creador de "Dragon Ball") protagonizado por el Dr. Sembei Normaki (un científico con geniales ocurrencias, empleadas para hacer estupideces en la mayoría de las ocasiones) y por Arale Normaki (una chica-androide creada por el Dr. Sembei, con el único defecto de ser regata).

Aunque en un principio, y por el nombre del manga, pensábamos que la mayoría de las acciones iban a centrarse en las aventuras del Dr. Sembei, la popularidad alcanzada por la pequeña Arale, hizo a esta ser el centro de las historias. Arale es superfuerte, muy veloz y capaz de lanzar rayos por la boca (el destructivo rayo Ncha !).

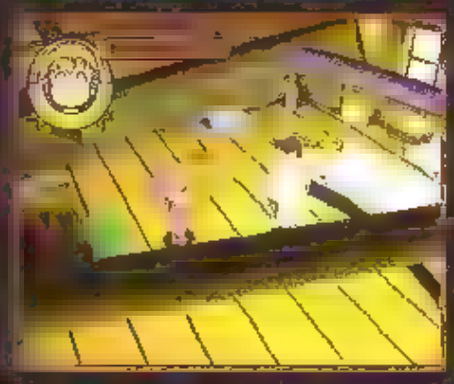
El mundo de Arale está poblado, además de por humanos normales, por seres como Godzilla, Gamera, Ultraman y bichos de todo tipo y épocas, dándole al autor un mayor despliegue imaginativo a la hora de crear argumentos hilarantes.



El manga está editado en nuestro país por Planeta deAgostini Comics, y el anime se ha emitido repetidas veces por los canales autonómicos.

EL ANIME

Pero este "Dr. Slump" que todos conocemos hace poco sufrió nuevos cambios. Justo después de la finalización de la serie televisiva de "Dragon Ball GT", en Noviembre del 97, se estrenó una nueva serie de animación de "Dr. Slump" en la que los personajes de toda la vida habían sido rediseñados para dar un aspecto más acorde con la época actual. La historia, además, volvía a comenzar desde la creación de Arale en el laboratorio, rescatando los antiguos guiones originales para rehacerlos con el nuevo aspecto. Existe un manga a todo color que se edita en la revista japonesa, "V-Jump", pero ni el manga ni el anime son obra del maestro Toriyama (eso sí, los nuevos diseños han estado supervisados por él).



EL VIDEOJUEGO

BANDAI es la compañía que siempre se encarga de hacer los juegos de las series de "Toei Animation", y esta vez no iba a ser menos.

El juego de "Dr.Slump" para PlayStation está basado en la nueva serie de anime, y comienza en el momento en que Arale toma vida en el laboratorio del Dr.Sembei.

Tendremos que hacer caso, al menos en principio, de las órdenes del Dr. para aprender nuevas técnicas, aunque las "malas compañías" nos enseñarán a correr arrastrando por el suelo, lo más importante, a dar puñetazos a quien nos moleste.

El juego tiene un entorno 3D estilo «Mario 64» que nos hace recordar otro juego parecido de Bandai, el «Tail Concerto» (del que ya os hablé hace tiempo).

La verdad es que, para la poca calidad de los juegos basados en anime que hace Bandai, las aventuras en 3D no le están quedando nada mal.

FE DE ERRATAS
SOBRE "RUROUNI KENSHIN"

Debido a los distintos cambios de horarios y previsiones de Canal Plus, "Rurouni Kenshin" está siendo emitida en abierto, los fines de semana bajo el nombre de "El Guerrero Samurai" a las 08:40, no como dije el mes pasado. Errar es de humanos, y aunque yo no lo soy, también me equivoco de vez en cuando..

Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

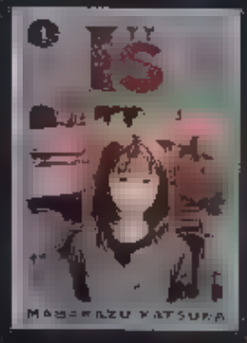
Otaku manga

Una nueva entrega del Salón Internacional del Cómic de Barcelona tuvo lugar los días 6 al 9 de Mayo y, como era de esperar, pudimos encontrar tantas cosas interesantes de importación, como novedades editoriales que llegaron a sorprender por su inesperado lanzamiento.

Otra vez en Barcelona

Novedades Manga

No fueron demasiadas ni pocas. Las justas para que el otaku del manga pueda alcanzar a comprarse cuanto desee (dentro de una lógica selección, claro está). Destacamos la ausencia de novedades editoriales de Norma, que al parecer tiene problemas con las ventas del género manga (quizás si mejorasen sus ediciones y bajasen el sobreprecio de 200 pts., cambiaría su volumen de ventas).



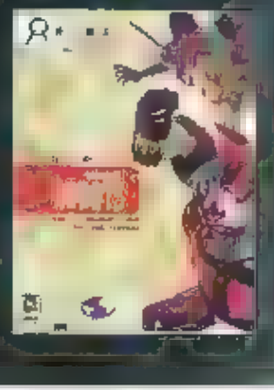
El título manga más esperado por los Otakus. Es la última gran obra de Masakazu Katsura (autor de "Video Girl Ai" y "DNA2"). Por suerte, ha sido editada por Planeta-deAgostini Cómics. Se la recomiendo a todos aquellos que disfrutaron de mangas como "Video Girl Ai" o "Marmalade Boy", por su temática de triángulo amoroso.

"Cowa" es el penúltimo trabajo de Akira Toriyama (a este ya lo conocéis, ¿no?), cuya historia se centra en un pequeño vampiro llamado Paffuu, quien con su amigo fantasma José Rodríguez (no es en broma, lo juro) correrán aventuras que, al menos a mí parecen, están enfocadas a un público de no más de 15 años. Aunque la historia del pequeño vampiro podría acercarnos a la idea de que se parezca a "Go! Go! Ackman", no es así. Tomo único recopilatorio recomendado a los más pequeños. Editado por Planeta-deAgostini.

Reedición de una de las obras más complejas e impactantes de Masamune Shirow, esta vez en un sólo tomo recopilatorio. Magia y mitología se entremezclan en un mundo apocalíptico de avanzados medios tecnológicos. Los seguidores de Shirow saben a lo que se enfrentan, y quienes no le conozcan aún que se dirijan a su obra mas famosa, "Ghost in the Shell", para hacerse una idea.

Volumen 5 del mejor manga editado en el momento (al menos para mí). Para quienes no lo recuerden, "Raika" es la historia de un muchacho nacido bajo la caída de un rayo. Ambientado en la edad feudal japonesa, nos introduce en esta emblemática época a la que se añaden elementos de magia y monstruos procedentes de la mitología. Siendo editado por Glénat, a la que aplaudo por su selección de mangas para un público nada convencional. Quiero añadir también la noticia de que en breve editarán el manga de "Ruroni Kenshi", sin duda muy esperado por todos nosotros.

Los chicos del estudio Inu continúan con su lanzamiento de especiales sobre series ya conocidas por el sector Otaku. En este salón han presentado el número 13, dedicado a "Captain Tsubasa" (aquí conocida como "Campeones"). Un especial imprescindible para quienes han seguido la serie durante tantos años.



Ediciones Berserker apuesta por el mundo del mangarime y lanza al mercado el volumen 1 de una enciclopedia del anime. Esta enciclopedia se compone de librito más CD-Rom, que para la ocasión estarán dedicados a las series de robots japonesas. Todo un repaso, citando desde "Mazinger Z" hasta "Escaflowne", muy recomendable.

Novedades de Importación

PERFECT BGM ORIGINAL SOUNDTRACK

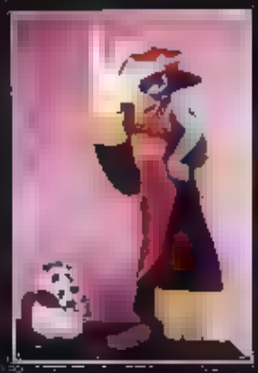
CD con la BGM completa de la magnífica película editada hace unos meses por Manga Films. Ha llegado a nuestro país de la mano de Chunichi Comics, junto al CD con la banda sonora del "Dracula X" de PlayStation.

PEGATINAS

Había unos curiosos sobres con pegatinas de "Final Fantasy VIII", cuyo precio era de 1000 pts. en el stand de Unchi. ¿Se atreverán a traer oficialmente este material de "Final Fantasy" como están haciendo con el de "Metal Gear"?

FIGURAS Y FIGURAS

¡Podíamos encontrar en el stand de Otakuland figuras originales de "Mario Kart", "Crash Bandicoot", "Marvel vs. Capcom", "South Park" (¡quiero un Kenny!) y una increíble figura de Lara Croft con traje de buceo (al también increíble precio de 5.900...). En el stand de Unchi pude comprar un par de superdeformeds de Rinoa y Squall ("Final Fantasy VIII"), mientras que en el de Chunichi, como siempre, babeamos con las figuras de vinilo de SNK, Capcom y "Final Fantasy".



TARJETAS

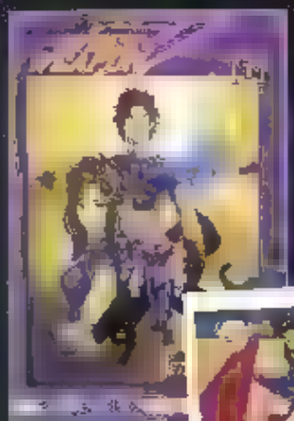
En el stand de Chunichi tenían 2 colecciones que desaparecieron rápidamente: La primera era la colección de PPCards BanDai de "Final Fantasy VIII", en la que se recogen todos los momentos de los videos más importantes del juego, así como todas las ilustraciones originales. La segunda es una colección de Trading Cards de "Metal Gear Solid" que salía por un ojo de la cara, y que obviamente era toda una pieza de coleccionista.

En el stand de Unchi podíamos encontrar una colección de Tranding Cards de "Samurai Spirits 64" y otra de "Variable Geo 2". No son tan importantes como las otras, pero también cuentan con sus seguidores.

POSTALES

Se encontraban en el stand de Otakuland. Había postales preciosas de series actuales como "Evangelion" y tan míticas como "Candy Candy" o "Heidi". Su precio era de 200 pts, pero ¿quién querría enviar una postal así y quedarse sin ella?

Recomendación del mes



Cyber Wapon Z está portagonizado por luchadores que nos recuerdan a algunos personajes muy famosos de los videojuegos.

Cyber Weapon Z

Quizás penséis que los cómics chinakas son muy repetitivos en lo que respecta a su temática (casi siempre centrados en artes marciales), y la verdad es que no andáis muy desencaminados. Puede que este machaque de un argumento no muy complicado les haya convertido en expertos dibujantes de situaciones espectaculares. "Cyber Weapon Z" es la obra más importante con estas características conocida y adamada por los otakus debido al excelente dibujo de su autor Andy Seto, que ha recopilado elementos de los juegos de lucha más conocidos para dar vida a unos personajes que curiosamente nos recuerdan a personajes como Terry Bogard, Chun-Li o Krillin.

"CWZ" ha obtenido un éxito sin precedentes en Francia, y por fin ha visto la luz en nuestro país, editado por Hikari Ediciones (su primer lanzamiento).

DESPEDIDA

No penséis que os restriego todo este material para poneros los dientes largos. Tan sólo os lo presento para que veáis que el Salón Internacional de Cómic de Barcelona es una feria a la que merece la pena ir por la calidad de los productos que allí se pueden encontrar.

Nada más. Recordaros que a finales de Mayo se celebra el Expocómic en Madrid (del 20 al 23) aunque cuando se haya publicado esto, ya habrá pasado. Tal vez nos veamos por allí.

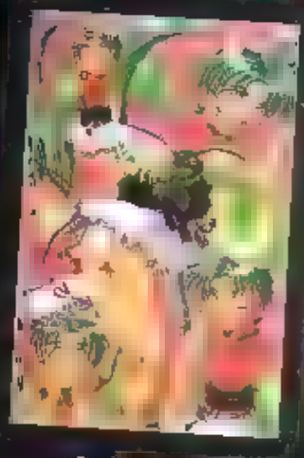
Matta Raigetsu!
Gran Maestro de las Artes Marciales

Otaku manga

Este mes nos vamos a acercar hasta el mundo de "Tenchi Muyo!", una serie de anime ya conocida por los Otakus españoles, y de la que nos ocupamos este mes por la aparición de un juego para Playstation basado en un anime alternativo llamado "Pretty Soldier Sasami" Acompañadme pues a conocer...

«Tenchi Muyo» La locura continúa...

Un colosal enredo galáctico



LA HISTORIA ORIGINAL

Tenchi es un chico normal y... bueno, de normal no tiene nada, pues sus antepasados encerraron a un diablo justo debajo del templo que su familia cuida. Un día libera al oscuro ser, que resulta ser una atractiva chica llamada **Ryoko**, quien nada más despertar fija su objetivo en acabar con el muchacho.

Es entonces cuando se presenta la princesa **Ayeka** (acompañada de su pequeña hermana **Sasami**) desde el planeta **Jurai**, que quiere encerrar a Ryoko y, mientras, buscar a su hermanastro perdido en la tierra, con quien estaba comprometida.

Ya para rematar, el despertar de la diablesa atrae también a **Mihoshi**, una policía espacial que quiere capturar a Ryoko para encarcelarla por las fechorías cometidas en el pasado. Entre todo este lío, se descubre que el abuelo de Tenchi es el hermanastro de Ayeka (que al permanecer en la tierra ha envejecido), y por tanto es príncipe del planeta Jurai. Esto le otorga el don de poder controlar la espada de la familia real de Jurai... en fin, un caos de la noche a la mañana al que se irán sumando problemas de todo tipo.

La imaginación de sus creadores parecía no tener límites, y así, sólo unos meses de finalizar **"New Tenchi Muyo!"** se emitió por televisión una nueva serie alternativa protagonizada por los personajes de Tenchi: **"Pretty Soldier Sasami"** (a la que seguiría otra más con Mihoshi como heroína principal).

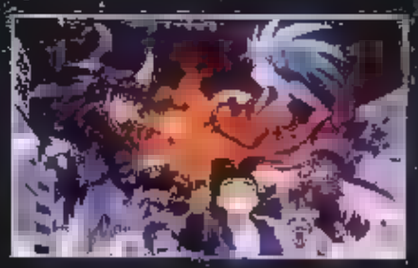
MAGICAL GIRL PRETTY SASAMI

Es posible que el nombre os recuerde un poco a **"Pretty Soldier Sailor Moon"**, pero hemos de pensar que en Japón las series de niñas tontitas que se transforman en el nombre del amor y la justicia son muchas, no solo la que aquí conocemos protagonizada por **Bunny Tsukino**.

En este caso, podemos ver cómo **Sasami** se convierte en heroína gracias a una varita mágica (a la que da vueltas para sacar su traje especial... cómo no) y **Ryo-ohki** (la mascota-nave) adquiere el don de hablar, haciendo un papel parecido al de Luna en "Sailor Moon".

Los personajes de **"Tenchi Muyo!"** hacen su aparición, pero al ser una historia alternativa no tienen el mismo parentesco (aunque sí el mismo carácter). Por ejemplo, Sasami tiene padre y madre, Tenchi es su hermano, Tsunami es algo así como la consejera, y quien le avisa del peligro cuando aparece un enemigo (que en la mayoría de ocasiones es la misma persona), etc.

Tras la finalización de **"Marmalade Boy"** (la familia Crece en TV de Televisión Española, se rumoreó por la prensa especializada que televisarían **"Magical Girl Pretty Sasami"**, pero hasta la fecha no ha sido así (aunque podemos disfrutar en algunos canales autonómicos de la encantadora "Sakura, cazadora de cartas"). Esperarémos, pues, a ver se animan a emitir la serie.



TENCHI MUYO! EL MANGA

El manga oficial, que intenta continuar la historia de la primera tanda de OVAS, fue publicado en España de la mano de **Planeta de Agostini**, y cuenta de 8 números (2 volúmenes japoneses). Tiene un dibujo muy conseguido, y un guión interesante, aunque se echa en falta el exceso de locura de los OVAS.

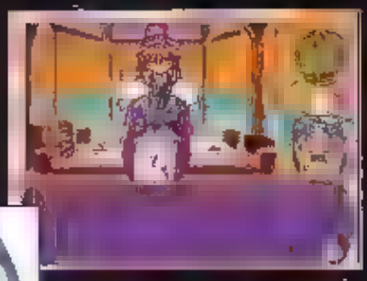
JUGAR EN PLAYSTATION

Alrededor de esta serie aparecieron unas cuantas entregas de juegos que pretendían obsequiarnos con nuevas aventuras de la niña de coletas y pelo azul. Todos ellos siguen la base de **aventura interactiva** que tanto éxito tiene en Japón, es decir, que nos encontramos con una serie de ilustraciones estáticas, dándonos a elegir opciones para cambiar el curso de la historia en un sencillo menú de cuatro posibilidades.

Pese a que el juego esta en un perfecto nipón, no es difícil avanzar en la historia, sólo debemos seguir la estrategia de descarte. Lo que pasa es que si no entiendes el idioma y no eres un "freaky" de la serie, poco te vas a divertir (salvo por disfrutar de las ilustraciones y los diálogos).

La primera entrega (la que ha llegado a mis manos) consta de **2 CDs**, y ha hecho acto de presencia tanto en Playstation como en Sega Saturn (uno de los máximos apoyos de Sega siempre han sido los juegos de anime).

La aventura interactiva para Playstation, se desarrolla mediante una sucesión de sencillos menús de cuatro opciones.



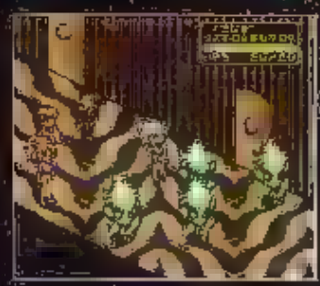
El aspecto de nuestras protagonistas recuerda al de las guerreras de «Pretty Soldier Sailor Moon».

TENCHI MUYO! EN SUPERNINTENDO

En el año 1995, **Banpresto**, en colaboración con **Pioneer**, lanzó al mercado japonés un juego para **Super NES** con el que aplacar las ansias de todos los fans de la serie.

Así, "Tenchi Muyo!" tomó forma de **RPG estratégico** (similar a «Final Fantasy Tactics»), contando con unos gráficos increíbles, de los que pocas veces pudimos ver en Super Nintendo. Unos personajes grandes y bien definidos, así como unas animaciones fluidas, decorados, altamente detallados, y músicas en la misma línea de la serie.

La calidad de este juego es excepcional, sobre todo teniendo en cuenta la realizadora: Banpresto, conocida por aprovecharse del éxito de algunas series de anime para hacer adaptaciones chapuceras en videojuegos. Claro, que por lo que se ve Pioneer tuvo mucho que ver en la realización, y de ahí que destaque entre tanta producción mediocre. Incluso en nuestros días, puede comprobarse como explota al límite las capacidades de Super Nes, dando la sensación de que si tuviera un poco mas de resolución y calidad de sonido podría ser perfectamente un juego de Playstation o Saturn.



La versión para Super Nes de "Tenchi Muyo" era un rpg estratégico de gran calidad.

Despedida

Nada más por este mes. A ver si logro cazar un par de juegos nuevos de anime que acaban de salir, y os voy preparando el comentario del próximo número.

Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Marciales

Otaku manga

En este mes tan caluroso no voy a hablaros de un juego en concreto, ni de una serie de anime o manga. Este Otaku Manga veraniego lo voy a dedicar a poneros un poco al día en noticias de lo que ha habido, hay y habrá de interés para los Otakus. A ver qué os parece este...

Revoltijo veraniego

Noticias Japonesas

«CHRONO CROSS»: EL MEJOR ROL DE SQUARE

Ya han pasado varios años desde que pudimos deleitarnos con el que, para algunos, es aún el mejor juego de rol de la historia: «Chrono Trigger».

Este genial juego de Square, característico por contar con diseños de Akira Toriyama, cuenta con tal prestigio que incluso hoy en día su venta tiene precios elevados (al no editarse en nuestro país, los importadores han sabido aprovecharse bien...). Sin duda un gran juego, con unos acertados personajes y un entorno muy logrado.

Recientemente, la noticia saltó a la calle: Square iba a regalar junto al nuevo «Legend of Mana» para PlayStation un CD con demos de otros juegos de próxima aparición. Entre ellos, la secuela mas esperada por los fans de «Chrono Trigger»: «Chrono Cross».

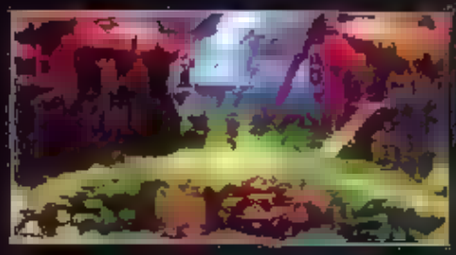
Con tal noticia, tanto los seguidores de los videojuegos como los del manganime podemos estar alerta ante al que puede ser el mejor RPG de Playstation.

Por desgracia para muchos, Akira Toriyama no colaborará en este proyecto y tampoco estará por medio Yuji Horii (uno de sus ayudantes, encargado de los diseños de la saga Dragon Quest).

En esta ocasión los decorados son planos, guardando similitud en lo que a detalles se refiere con respecto a su antecesor, pero los personajes son poligonales, al estilo de «Final Fantasy».

Los combates nos recuerdan también a los de «FF VII», aunque se mantiene el concepto inicial de combinar los ataques y magias entre los componentes del equipo. A este modo de combate se le ha añadido un nuevo concepto llamado "Cross Sequence" del que por ahora no sé deciros mas.

El "staff" del juego está formado para la ocasión por un muchacho llamado Serge (el protagonista), una chica llamada Kid (la heroína) y un malo llamado Yamaneko (maligno maloso). Hay ya quien opina que estos personajes no tienen el mismo carisma que los que aparecían en «Trigger», pero creo que hay que esperar, jugar y después decidir (a mí personalmente me gustan bastante más los nuevos).



SNK VS. CAPCOM: EL SUEÑO SE HACE REALIDAD

SNK ha anunciado la próxima puesta a la venta de un juego de cartas de combate (de esos que le gustan tanto a los japoneses) en el que se mezclan personajes de su compañía con otros de su eterna rival: Capcom.

La consola afortunada para la que saldrá este curioso juego es la NeoGeo Pocket Color, y será el primero de un total de 3 "card battle games", a los que seguirá un juego de lucha en plan super deformed.

Para quienes no estén muy puestos en el tema de acuerdos entre SNK y CAPCOM, os diré que la versión arcade del juego de lucha estará en los salones nipones a lo largo del año próximo, y su desarrollo está siendo llevado por Capcom en la placa Naomi de Sega. Estará en 2D y también aparecerá para otras consolas, además de para Dreamcast.

SOBRE LOS JUEGOS MUSICALES

La moda de los juegos musicales está absorbiendo las mentes de los nipones, alcanzando los máximos índices de ventas las secuelas del aclamado «Beatmania» (ya han aparecido 5 CDs en PlayStation, y están anunciados otros 2).

Mientras sale «Guitar Freaks» en Play junto al espectacular mando con forma de guitarra eléctrica, Konami (madre de todas estas nuevas formas de entretenimiento) prepara una especie de juego de rol musical del que hasta ahora no se sabe más que, aunque se jugará con el mando habitual de PlayStation, reconocerá también los distintos mandos acoplables a «Beatmania» (pequeña mesa de mezclas), «Pop n'Music» (órgano), «Guitar Freaks» (Guitarra) y «Dance Dance Revolution» (Mini pista de baile).

También Konami ha anunciado la salida de un nuevo arcade musical para bailar llamado «Pop n'Stage», en el que deberemos pisar ni mas ni menos que 10 botones (5 para cada pie).

Noticias Nacionales

SAKURA, CAZADORA DE CARTAS

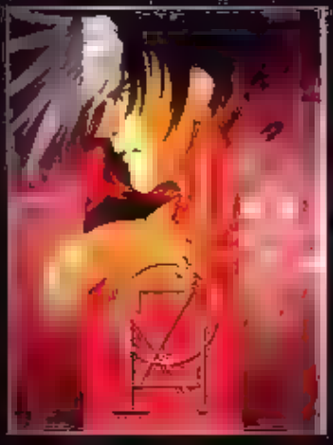
Hace cosa de dos meses se estrenó una nueva serie de anime en 2 canales autonómicos (Canal 2 Andalucía y Telemadrid), bajo el nombre de "Sakura, Cazadora de Cartas". La serie, largamente esperada por los otakus españoles, ha alcanzado el éxito esperado en ambos canales, que han pasado al completo la primera parte de este fantástico anime.

Citamos "Card Captor Sakura" en nuestra sección por la importancia que ha tenido esta serie en Japón, consiguiendo hace un par de meses un éxito de ventas altísimo con un juego de Game Boy que alcanzó las listas de los 10 más vendidos del mes. Arika (la compañía encargada del desarrollo de la saga «Street Fighter EX») está preparando para PlayStation un RPG de Sakura, al que todos esperaremos impacientes.

"Card Captor Sakura" es un manga original de Clamp (los creadores de Tokyo Babylon, Magic Knight Rayearth, entre otras obras importantísimas del sector), y la destacamos de entre el resto de sus obras por mantener un ambiente mas simpático que el resto.

ADIÓS A OZN

El manga de Shiro Ohno, del que ya os hablamos hace unos meses, ha llegado a su nº 8 de la edición española, pero PlanetadeAgostini ha anunciado que no va a publicar más tomos.



Os recuerdo que Ohno es el autor de los diseños de la saga Samurai Shodown de SNK (sin duda uno de los mejores diseñadores de personajes de videojuegos del momento). La historia no es excesivamente compleja, siguiendo patrones muy similares a los de juegos de lucha. Quienes no quieran pasar sin completar la colección pueden encontrar tomos japoneses inéditos en nuestro país en una tienda especializada en manga de Barcelona: Chunichi comics. Este manga es sin duda una joya para los amantes de los juegos de artes marciales.

ÉXITO EN LOS QUIOSCOS

El cortometraje de "La Familia Crece" editado en nuestro país por Arait Multimedia, ha alcanzado un éxito casi insospechado, agotándose en los quioscos por completo. ¿Cual habrá sido la causa del éxito? ¿30 minutos de anime por 1000 ptas? ¿Conocer a los dobladores de la serie...? Lo que está claro es que con productos así en los quioscos podemos decir abiertamente que el anime no moría en nuestro país. Por cierto, aquí tenéis una imagen del juego de Super Nintendo.

NUEVOS CDS

También os aviso que han llegado a las tiendas de importación 2 CDs bastante interesantes:

→ MARMALADE BOY MUSIC

MONOLOGUE: recopilación de BGM de "La Familia Crece", una de las bandas sonoras mas logradas de las series de anime.

→ ARUMAJO DRACULA X NOCTURNE IN THE MOONLIGHT: BGM original de la secuela de «Castlevania X» para PlayStation. Destacar la pista cantada por Maria, que no logramos encontrar a lo largo del juego (¿estará de algún modo Maria seleccionable en PlayStation?)

NUEVA MOVIDA OTAKU

Durante los días 9 al 11 de Julio se han celebrado en Getafe las "I Jornadas de Manga y el anime de Madrid", organizadas por la asociación Tomodatchi. Por segundo año consecutivo hemos podido disfrutar de un auténtico ambiente friki, codeándonos con los mas aferrados Otakus provenientes de todos los puntos del país.

Entre las proyecciones de Rurouni Kenshin, DNA2, Video Girl Ai y otras características del mundo del anime se podía participar en concursos de «Soul Blade» y «Bust a Groove 2», dos de los juegos mas aclamados por el público otaku.

Disfraces, ídas de olla y mucha diversión en lo que podríamos denominar "apertura de boca" del próximo Salón del Manga de Barcelona.

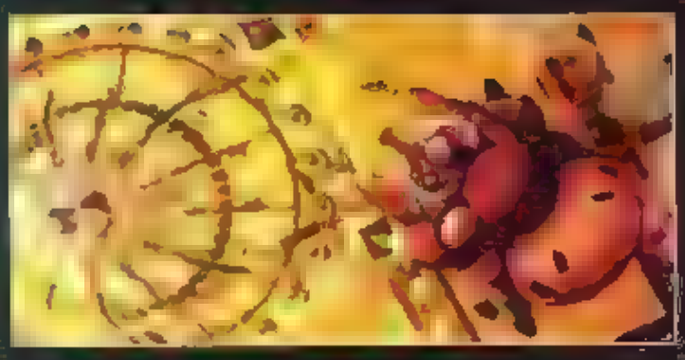
Matte Taigetsu
Gran Maestro de las Artes Marciales

Otaku manga

Este mes, para todos aquellos que puedan haber extraviado alguna entrega de "Otaku Manga", vamos a hacer un repaso a los mejores videojuegos basados en manga que podemos encontrar, pasando por los estilos más comunes entre los que se suelen desarrollar este tipo de conversiones.

Lo mejor del ANIGAME

GHOST IN THE SHELL



Se trata de una aventura tan buena que ha sido de las pocas adaptaciones manga que han cruzado el mundo hasta verse editadas en nuestro país.

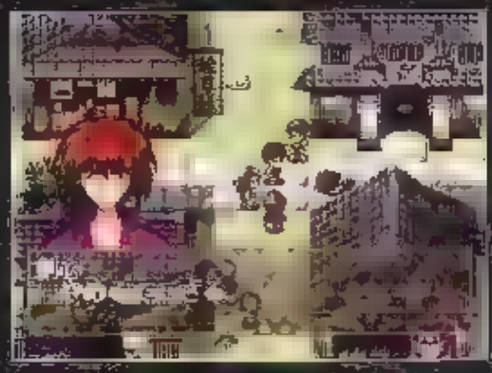
«Ghost in the Shell» -basado en el manga original del celebre Masamune Shirow- ofrece la posibilidad de montar una de las cacharras mecánicas que servirán a la Teniente Kusanagi para dar caza a los terroristas más peligrosos, cruzando edificios desde cualquier ángulo posible (con una nave que puede adherirse a toda las bases planas de una habitación). Sin duda, uno de los aspectos más llamativos del juego (dejando a un lado el desarrollo del mismo, que es simplemente impecable) es la intro animada -además de los distintos cortes que podemos encontrar a lo largo del juego- que mantiene una calidad altísima. El dibujo -para la ocasión- es el original de Shirow, no como en la adaptación a film de anime comercializado hace ya tiempo en nuestro país, al que se le dio un toque más humano (o sea que se lo cargaron, al menos la cara de Kusanagi).

DR. SLUMP

Simpática, divertido, e ingenioso, así es el manga más loco de Akira Toriyama, "Dr.Slump". Pero también podríamos emplear estos calificativos para hablar de su conversión a videojuego. De reciente aparición en los mercados nipones (citado aquí hace solo unos meses), el videojuego de «Dr.Slump» es un extracto de conceptos sacados de la nueva versión anime que consigue reproducir las mejores escenas, gags y curiosidades de la serie hasta tal punto que nos reiremos viendo al grandioso Suppaman tratando de partir unas tejas (y a su largo moco cayendo al no conseguirlo). Manejaremos a la traviesa Arale en un desarrollo similar a «Mario 64», mientras recogemos cacas rosas sonrientes y nos enfrentamos al malvado Doctor Mashirito y a los extraterrestres con culo por cabeza, lo que os puede dar una idea del desarrollo desenfadado de esta aventura.

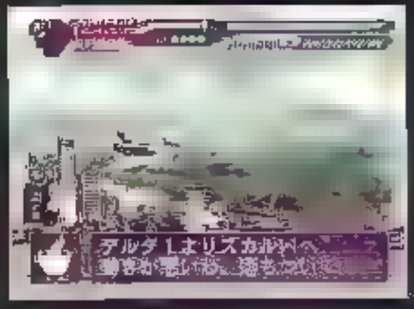
RPG: RUROUNI KENSHIN

El juego de rol basado en la serie de anime "El Guerrero Samurái" cuenta con un planteamiento bastante aceptable que tal vez no sea el mejor RPG basado en una serie de anime, pero al menos sí el de más actualidad para los fans de Rurouni Kenshin (que cada vez son más gracias a la emisión en abierto que Canal + emite por las mañanas desde hace ya algún tiempo).En este RPG escogeremos entre un chico y una chica como protagonistas (no, no se puede manejar a Kenshin, pese a que a todos nos gustaría), a los que iremos entrenando para convertirlos en grandes samuráis. A medida que avancemos por los poblados nos toparemos con los protagonistas de la serie, a quienes (imagino) debéis conocer ya de sobra.



BEAT'EM UP: MACROSS: THE SUPER DIMENSION FORTRESS

«Macross: Do you remember love» es el "escueto" nombre que denomina al más representativo de los juegos basados en la serie Macross. Como sabréis los otakus más arraigados, Macross es una mítica serie de anime con trama interestelar en la que los humanos se enfrentan a la amenaza Zentraedi (los malos de turno) haciendo frente a una inmensa flota con unas naves especiales llamadas Valkirias cuya principal característica es la posible transformación de avión a robot de combate. Este juego puede encontrarse también para Sega Saturn (una conversión muy anterior) siendo básicamente exactas, salvo que la versión PSX tiene 3 Cds (2 del juego + con ilustraciones y otras curiosidades).



El penúltimo juego basado en «Macross» es un espectacular "shoot 'em up" de desarrollo horizontal en el que controlamos una nave en 3D que se puede transformar en un enorme robot de combate. que hace unos años estuvo disponible para Saturn.

FIGHTING: PELEAS OTAKUS ALUCINANTES: DRAGON BALL Z:LEGEND

Buff!. Imagino que si en este artículo ni tan siquiera nombrase Dragon Ball, mas de uno me mataría por la calle, así que de entre todos los juegos elijo «Legend». Las razones son: que se ha editado en nuestro país (aunque en francés) para Sega Saturn aunque tiene una conversión exacta en PlayStation que no salió de su país de origen.

Se trata de un curioso juego en el que podremos manejar a prácticamente todos los personajes importantes de la serie en combates frenéticos con combos a la velocidad de la luz. La cantidad de conversaciones de los personajes pregrabadas para la ocasión hacen que, al mezclar las posibilidades de combate, parezcan charlas inacabables (en cantidad, no en aburrimiento). Sin duda es el juego con el que podremos disfrutar de un desarrollo de combate Dragon Ball, como ningún otro ha sido capaz de reflejar.

OTROS JUEGOS DE INTERÉS

Quizá penséis que debería citar alguna de las entregas de Evangelion, pero lo cierto es que la jugabilidad de todas es bastante pobre. Tal vez la conversión para Nintendo 64 sea la que más se acerque al juego que todos esperábamos y nunca hemos tenido, pero el problema es que aún no ha llegado a ningún sitio para poder jugarlo.

Matta Raigetsu
Gran Maestro de las Artes Parciales

Otaku *manga*

Este mes tengo un motivo por el que alegrarme y otro por el que ponerme un tanto triste. El primero es la salida del juego de PlayStation basado en el anime Card Captor Sakura (sin duda, la mas divertida adaptación manga a videojuego de la temporada). El segundo tema es la desaparición de Shinseisha, editorial de manga japonesa. Vamos a dividir el otaku en dos partes que, la verdad, no son muy parecidas, aunque sí muy importantes como para dejarlas pasar.

Un estreno esperado y un adiós repentino

(¡Jo, qué triste suena esto!)

Card Captor Sakura: manga y anime

[illegible] canales de TV autonómicas la serie de anime Card Captor Sakura. Con unas expectativas de éxito ya previstas por quienes se han encargado de traerla a España, el público otaku ha sabido responder con sumo interés a una serie simpática y aunque un tanto infantil, ajustada para gustar a espectadores de todas las edades.

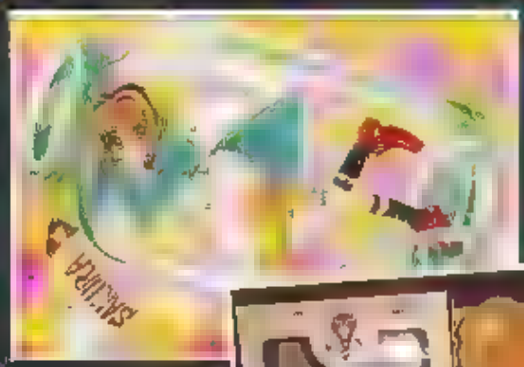
Card Captor Sakura, o como se conoce en nuestro país, «Sakura, Cazadora de Cartas», es un anime basado en un manga de igual título (me refiero al original) editado en Japón allá por el año 1996. Sus autores son el estudio Clamp, conocido de sobra por sus trabajos «RGVeda», «Tokyo Babylon», «X-1999» y un larguísimo listado de éxitos que a lo largo de esta década les han etiquetado como grandes autores de mangas (en este caso, autoras, que son chicas).

[illegible]

Sakura es una niña que un día escucha un extraño ruido proveniente de la biblioteca de su casa. Curioseando sobre la procedencia de los sonidos acaba sacando de una estantería un libro hasta entonces desconocido para ella. El libro, con un pequeño movimiento, se le escapa, cayendo al suelo, abriéndose por el centro y dejando escapar de su interior multitud de luces. Cada una de las ráfagas de luz pertenece a una de las cartas mágicas de Clow, guardadas celosamente en el libro (hasta el momento, ya que han salido despedidas en todas direcciones). De su interior sale también el guardián de las cartas, un ser superpoderoso llamado Kerberus (KeroBero), que por alguna extraña razón ha tomado forma de muñeco de peluche. El guardián, de acento argentino (en la versión española) y carácter simpático, entrega una llave a Sakura que la convertirá en la Cazadora de Cartas (es su obligación recuperar las cartas al haberlas liberado).

Cada carta tiene un poder distinto, dependiendo del nombre que las acompañe, y toman forma en seres de distinto aspecto. Hay cartas para todo tipo de adjetivos (grande, pequeña, veloz), para cada elemento (agua, fuego), para agentes meteorológicos (llovizna), que pueden ser invocados.

Esta serie ha sido emitida en TeleMadrid y Canal 2 Andalucía, pero tan sólo se ha dado la primera parte de la serie, ya que la segunda se ha estrenado en Japón hace sólo unos meses.



Ilustraciones correspondientes a la versión manga de Card Captor Sakura.

He aquí uno de los muchos muñecos de peluche que existen basados en Kerobero, el guardián de las cartas. Una muestra mas del todopoderoso "merchandising" japonés.

Sakura se despide de su padre al salir del colegio. Un aspecto SD muy simpático acompañará al [illegible] del juego.

Podremos hablar con cada uno de los personajes que van apareciendo a lo largo de la serie, sin excepción. ¡Ayudemos [illegible] tienda de peluches!

La carta Salto ha poseído a un muñeco de peluche. ¿Estará escondido entre estos matorrales? ¡Descúbrelo antes de que salte!

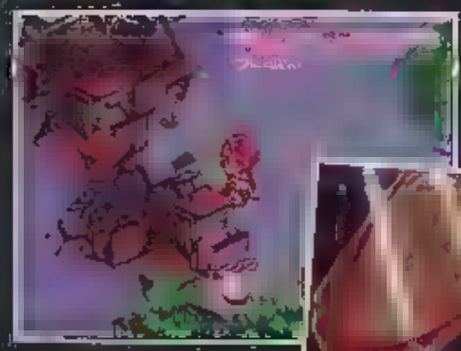
Hay que desafiar a Fuerza a tirar de la cuerda. Con la ayuda de un elefante la lograremos vencer.

JUEGO DE PLAYSTATION

El pasado 5 de Agosto salió a la venta en Japón un juego para Playstation basado en «Card Captor Sakura». Se trata de una mezcla de RPG con juego de pruebas de habilidad. En el juego tomamos el papel de Sakura desde el mismo momento en que deja escapar las cartas del libro de Clow.

Para reunir las cartas tendremos que investigar junto a KeroBero los extraños sucesos que empiezan a suceder en la ciudad. Podremos hablar con algunos personajes de la serie hasta dar con la localización de cada carta, y una vez la hayamos encontrado nos enfrentaremos a ella en una prueba simple y divertida.

Este juego puede no ser una producción de un potencial increíble pero os aseguro que con él lo pasaréis estupendamente. Tiene 3 modos de juego y ha sido producido por Arika, la compañía que da vida a la saga EX de «Street Fighter», o sea, que para nada penséis que pueda ser uno más de los tantos y tantos títulos manga.



Alguien ha revuelto las aulas del colegio. ¿Una de las cartas de Clow?

El juego contará con las escenas de animación más importantes de la serie. En esta, por ejemplo, vemos a Sakura capturando una carta.

[illegible]

Este otro juego de Sakura, aparecido 2 meses antes que la versión para Playstation, deja bastante que desear. Hay que ser muy otaku para hacerse con un cartucho que nos lleva a meternos en la piel de Sakura mediante un juego de ver, curiosear y buscar pistas (al estilo «Riven», pero muy manga).

Si eres de los que no tienen nada mejor que hacer, puedes ponerte a verlo todo, a tocarlo todo, a tratar de traducir los textos que aparecen en la pantalla cada vez que tocas algo, y si consigues pasarte el juego, eres un monstruo de los juegos chinakos.

Supongo que, además de estar ideado para un público nipón, el juego tiene como finalidad llegar al público femenino joven, ya que tiene varios minijuegos (parodias "bonitas" de «Tetris» y «Othello»), así como un Tarot para conocer tu porvenir (típico de estos títulos manga).

Desaparece una de las grandes

Este mes tengo que daros una mala noticia, y es que el mundo del manga basado en videojuegos ha perdido a su editorial nipona más importante.

Se trata de Shinseisha, responsable del sello Gamest.

A principios de mes, y sin previo aviso, a la entrada de la editorial, se podía leer una explicativa sobre el motivo por el que la compañía cerraba sus puertas: bancarrota. De hecho admiten que la bancarrota estaba a punto de llegar, y ante tal suceso habían preferido cancelar todas sus publicaciones.

Para los más despistados, les recordaremos que a lo largo de todos los años que llevamos con Otaku Manga, muchas han sido las publicaciones que se han comentado del sello Gamest por sus contenidos de alto interés.

Destacamos de entre sus éxitos los siempre buscados «Capcom y SNK Illustrations», libros de combos y guías de trucos de todo tipo de arcades, tomos recopilatorios de mangas de «Street Fighter», «King of Fighters», «Darkstalkers».

Quién sabe si alguna otra editorial nipona piensa levantar lo que Shinseisha ha enterrado. Hemos perdido a la compañía más interesada en el negocio del

Aún recordamos el lío que montamos en las tiendas al anunciar este increíble y grueso volumen de ilustraciones.

El cierre de Gamest ha dejado un hueco en el mundo de la información nipona.

Portada de «Capcom Gals Comic Anthology». Tan sólo contaremos ahora con colecciones de las editoriales Futubasha y Kodansha.

Matta Raigetsu,
Gran Maestro de las Artes Parciales.

Otaku *manga*

Konami fue quien empezó todo, y ahora los juegos músicales se han convertido en un fenómeno de dimensiones sorprendentes. Durante este mes y el siguiente repasaremos las distintas producciones arcade que podemos encontrar hasta el momento, y sus adaptaciones a consola

La moda musical

¡¡Todos a bailar ante el último fenómeno nipón!!

¿Hasta donde puede llegar la moda de los juegos musicales? Se trata de una pregunta que los adeptos a este nuevo estilo de juegos nos venimos haciendo últimamente. Y es que la avalancha de juegos basados en la música y el ritmo es cada vez más notable. El fenómeno nació en los salones arcade, donde los grandes espacios posibilitan un lugar adecuado para los movimientos y el baile. Pero el éxito está siendo tal que las conversiones a consola se suceden con frecuencia. Juegos como «Bust a Groove», «Beatmania» o «Parappa the Rapper» son sólo la punta del iceberg. Porque, ¿quién no ha soñado alguna vez pertenecer a un conjunto musical? La posibilidad de simular ser un virtuoso de la guitarra, el piano o la batería, o convertirse en el rey de la pista de baile es un aliciente demasiado suculento para que pase desapercibido. Y eso lo sabe quien se ha dejado seducir por alguno de estos juegos.

BEATMANIA: El culpable de todo...

El año pasado, un grupo de programación de Konami, Team Bemani, lanzó el primer juego rítmico-musical que simulaba un instrumento (antes habíamos visto «Parappa the Rapper» y «Bust a Groove», pero no eran simuladores).

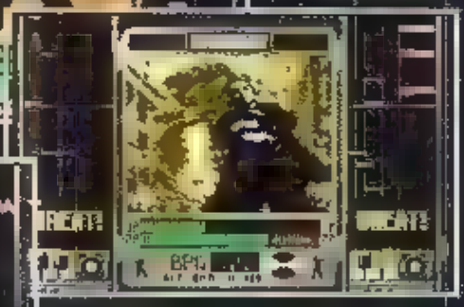
También conocido como «Hip-Hop Mania», se trata de un juego en el que manejamos una pequeña mesa de mezclas formada por 5 botones -para añadir efectos sonoros- y un disco giratorio (el "scratch", indispensable para hacer de DJ). Todo un simulador de mesa para DJs en el que encontramos temas Pop, Jazz, Rave, Tecno, y a estas alturas de cualquier estilo musical existente.

«Beatmania» cuenta con 5 versiones arcade, 3 de las cuales ya han aparecido para PlayStation (2nd Mix, 3rd Mix y 4th Mix). Además, la consola de Sony cuenta con 2 versiones exclusivas de «Beatmania» (Gottami y Yebisu Mix), preferidas a las anteriores por el publico Otaku, ya que incluyen temas de anime y simpáticas cancioncillas, como el tema basado en «Metal Gear Solid».

Además de las adaptaciones para PSX, «Beatmania» ha visto la luz en GameBoy Color en 2 ocasiones (la segunda acaba de lanzarse en Japón), y una más en WonderSwan. Pese a tratarse de 2 consolas portátiles, los muchachos de Bemani se lo han sabido montar muy bien, incluyendo temas graciosos y bien llevados a pesar de las limitaciones sonoras de estas consolas.

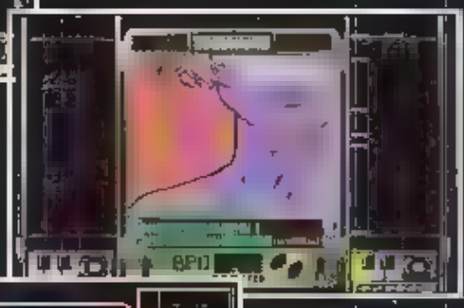
Hace poco acaba de aparecer una nueva versión arcade de Beatmania bajo el título «Beatmania II». Se trata de una actualización del juego, al que le han incluido 2 botones más. Seguro que la acogida vuelve a ser excelente.

Las canciones suelen ser muy pegadizas y con un marcado estilo japonés.



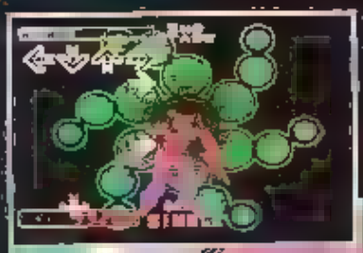
Si la melodía suena correctamente la máquina nos felicitará efusivamente.

El objetivo es pulsar los botones correspondientes cuando las señales lleguen a la parte inferior.



Esta imagen pertenece a la versión 2nd Mix, en la que apartado gráfico resulta más pobre que en las posteriores. La calidad de los videos es muy inferior comparada con la de 4th Mix.

DANCE DANCE REVOLUTION
¿Quieren decir Dancing o Jumping?



La segunda versión para PSX acaba de salir en Japón con un éxito arrollador.

Se trata del juego con más éxito de todos los musicales que han aparecido. Con un esquema de juego similar al de «Beatmania», esta vez se trata jugar con 4 pulsadores situados en los pies, sobre los que habremos que saltar en un momento determinado, simulando pasos de baile.

Tendríais que ver lo que se lía en los salones nipones con este juego, ya que los tipos se visten como auténticos horteras que van a la discoteca un sábado noche. Bufff...¡¡¡Y encima, con los vítores del público. Todo un numerito, sí señor.

«Dancing Stage» (nombre americano del juego) cuenta en estos momentos con unas 8 versiones, de las cuales se han adaptado para PSX tan sólo 2 (la segunda conversión acaba de aparecer en Japón). Estas mínimas adaptaciones se deben a que varios de los arcades que salen están especializados en temas de grupos famosos japoneses.

El juego sólo ha sido adaptado para PSX, y de todas las producciones BEMANI es la única cuyo arcade goza de cierto éxito en nuestro país. En Madrid podemos encontrar 2 máquinas en un solo salón, y por las noches siempre están ocupadas.

Comprar un mando de Dancing Stage para PSX puede ser todo un logro, porque en Japón el original se agotó en una semana. Así pues, si estáis interesados en él, mejor os pilláis una de las muchas adaptaciones taiwanesas que circulan por ahí, ya que conseguir el original es imposible (os podría costar hasta 50.000 pts).

Sega quiso apuntarse a la moda, pero al final quien se decidió fue Namco, con el juego «Jumping Groove», que tiene sólo 2 pulsadores (está pensado para niños). Por cierto, que también Namco va a ser la encargada de realizar la versión arcade de «Bust a Groove 2».

GUITAR FREAKS: Punteos de guitarra en toda regla

El tercer arcade musical BEMANI es un simulador de guitarra llamado «Guitar Freaks». Con un mando en forma de guitarra podremos tocar temas de rock y blues (quizás los estilos más apropiados). De todos los simuladores que yo haya jugado, este es el más parecido al instrumento original. Cuenta con 3 pulsadores situados en la parte superior de la guitarra, que hacen las veces de mástil para conseguir distintas escalas, más un cuarto pulsador que imita una cuerda.

Hasta el momento sólo ha aparecido una adaptación para PSX, pero contiene temas de las dos primeras entregas arcade.

Namco lanzó una copia descaradísima de «Guitar Freaks» llamada «Guitar Jam», pero han tenido que retirar las máquinas por imitar sin pagar derechos.

Entre otros arcades de guitarra encontramos la adaptación de «Unjammer Lammy», con algunos cambios sistemáticos (obviamente se juega con un mando en forma de guitarra, no con el pad de PSX).

Los punteos y riffs de guitarra del juego son perfectamente reconocibles por los aficionados a la música.

El juego no sólo puntúa la correcta sucesión de las notas, sino incluso algunos movimientos que den más gracia a los sonidos.

Y hasta aquí llegamos este mes. En el próximo número acabaremos de repasar los juegos musicales y os prepararemos una lista de la compras para la Navidad.

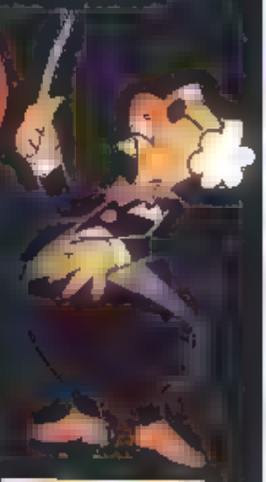
Matta Raigetsu!
Gran Maestro de las Artes Parciales

Otaku manga

Este mes vamos a tratar dos temas de actualidad. En primer lugar empezaremos con la segunda parte del repaso a los juegos musicales. Después le echaremos un vistazo a la última edición del Salón del Manga y el Videojuego de Barcelona. Leed con tranquilidad e id ahorrando para los productos que os vamos a anunciar en el próximo Otaku Manga "especial compras navideñas"

La moda musical (II)

Últimos lanzamientos

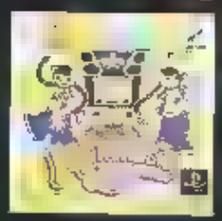


Pop'n Music

¿PARA NIÑOS? ¡PERO SI ES MÁS DIFÍCIL!

Pop'n Music es, por decirlo de algún modo, un simulador de piano para niños (supuestamente, ya que tiene 9 pulsadores). Los temas musicales son mas simpáticos que los de Dance Dance y Beatmania, que están enfocados a un publico mas adulto. Aquí se incluyen mas temas graciosos y cancioncillas japonesas. Como en todos los juegos de BEMANI, aparecen diferentes estilos musicales y aquí encontramos incluso música clásica remezclada (recordemos que Konami esta harta de hacer mezclas de temas clásicos para la saga Parodius).

Ya han salido 2 versiones, tanto para PSX como para Dreamcast, y ambas ofrecen la posibilidad de jugar con una adaptación del mando arcade para casa (además de forrarse con las versiones arcade consola se hartan de vender pads especiales). Actualmente en Japón se juega a la tercera entrega y para principios de año se espera la cuarta.



Otros simuladores

NO SE ACABA LA COSA AQUÍ

Uno de los últimos productos BEMANI es un simulador de batería llamado **DrumMania**. Tiene 5 pulsadores en forma de tambores, platillos y bombo (este último accionable con el pie). Esta anunciada ya la conversión en Playstation2, siendo éste uno de los primeros juegos que saldrán junto a la nueva consola de Sony.

Siguiendo la estructura de Dance Dance Revolution, Konami ha sacado al mercado otro juego de Baile llamado **Goo! Goo! Soundy**. En él manejaremos a unos simpáticos seres que bailarán al son de músicas de distintos estilos. Esta más orientado hacia chavales que el Dance Dance (a ver si tenemos suerte y vemos editado este juego aquí, con su pad de baile correspondiente).

La compañía Produce lanzo también hace unos meses un juego musical un tanto lioso llamado **Paca Paca Passion**. Este simulador nos invita a pulsar entre dos y cuatro botones del pad, siguiendo el ritmo de músicas pegadizas. Podemos seleccionar un personaje entre cuatro básicos, que aparecerán en una especie de minipista de baile. Esta pista tiene la particularidad de subir de altura a medida que nos equivocamos, apareciendo pilas de discos de vinilo que nos impulsarán hasta el techo. Quien más alto queda al finalizar la canción (siempre en modo competición) es el que pierde. Parece sencillo, pero el marcador que predetermina el momento de pulsar botones es un tanto lioso.

Jumping Groove es otro arcade para niños, también de baile, en el que se deben pisar solo dos pulsadores (derecha e izquierda) siguiendo el ritmillo de la canción. ¿Qué les queda ya por inventar?

Anécdota: El éxito tan inmenso del **Dance Dance Revolution** en Asia hizo que varias compañías chinas se dedicasen a plagiar el juego de modo descarado. Lanzaron un título con músicas de un célebre conjunto chino, y era tan exacto que ni siquiera los taiwaneses, célebres por ganar pleitos a pesar de su piratería descarada, pudieron evitar que Konami se deshiciera de todos los arcades piratas instalados en los salones asiáticos.

¿Quién podría imaginar que juegos basados en subir y bajar ayas pudiesen cosechar tanto éxito en un mercado tan cargado y estrujado como el japonés? El mercado es siempre impredecible.

V Salón del Manga y el Videojuego de Barcelona

¿Acaso pensabais que no íbamos a ir?

Una año más nos codeamos con los mayores otakus de la península en el encuentro anual que une a los fans del manga con los jugones consoleros. En esta nueva edición, imagino que por cuestiones comerciales, se ha querido englobar todo tipo de productos relacionados con Hobbys dirigidos a chavales, encontrando figuras de coleccionismo, cómic americano y, en ocasiones, productos que la verdad poco tienen que ver con el manga y los videojuegos (aunque por vender que no quede).

Invitado del año

HARUHIKO MIKIMOTO

Al igual que en el pasado Salón del Manga, un mangaka famoso nos hizo una visita, obsequiando con un autógrafo a quienes decidieron guardar cola. En esta ocasión, tuvimos el honor de conseguir el garabato dedicado de **Haruhiko Mikimoto**, ilustrador de series tan importantes como **Dimensional Fortress Macross** (serie más conocida en España como **Robotech**), **Dangaioh** y **Gundam0080** (entre otras no menos importantes, aunque quizás sí más desconocidas para el público español).

Haruhiko Mikimoto vino al Salón gracias a los componentes del Grupo Dinamic, que se encargaron de la perfecta coordinación del evento.

En el lugar destinado para exposiciones se presentaron los trabajos de **Go Nagai** (creador de **Mazinger-Z**), que aunque no estuvo en el Salón recibió con esta muestra un pequeño homenaje por su labor en el mundo manga. Quizá podría haberse elaborado una exposición mejor, pero no hay duda de que todos al final quedamos satisfechos.

Eventos Otakus

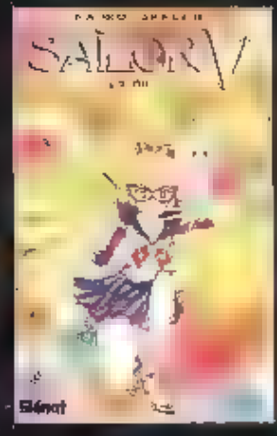
NO ESTAMOS LOCOS... ¡SOMOS OTAKUS!

No faltaron movimientos juveniles en torno al manga, como concursos libres de karaoke (¡Por favor! ¡¡Que nadie vuelva a cantar la canción de Mazinger-Z en años!!), en el que más que cantar se gritaba como si hubiese fuego...; proyecciones de animes actuales (**Lain**, **Experimental Series**, **End of Evangelion**,...); y por supuesto un concurso de **Cosplay** (disfraces de fans de algún tema, que en está ocasión fue de manga y anime).

Este año la asistencia del público fanático de videojuegos se dejo notar especialmente por la gran participación que hubo en el concurso de disfraces, donde pudimos encontrar tipos que hacían las veces de personajes de Final Fantasy VII y VIII, Toshinden, Street Fighter, Resident Evil, Fatal Fury, y un largo etc. El premio al disfraz no manga lo recibió un muchacho de Madrid que llevaba el traje de Psycho Mantis (Metal Gear), y la verdad es que estaba muy currado (bueno, estar tan delgado no debe ser muy sano, pero en este caso sí muy productivo...). Todos los disfrazados nos deleitaron con poses de combate famosas, e incluso algunos se atrevieron a hacer representaciones en vivo de libros e historias en el escenario y no se puede decir que fuesen malas, porque estaban realmente trabajadas.

Stands y Editoriales

LOS QUE NUNCA FALLAN



Como cada año, el edificio de la Farga se convirtió principalmente en un punto de venta exquisito para los poseedores de negocios basados en mangas y videojuegos.

Los Stands este año han estado muy volcados en los productos derivados de los videojuegos, pudiendo encontrar libros de ilustraciones, figuras de vinilo y resina, compactos de BGMs, tarjetas coleccionables, posters... lo habitual, pero esta vez en una dosis mucho mayor y más variada.

Las editoriales se volcaron como cada año en sacar títulos nuevos para el salón, unos más acordes que otros con respecto a lo que busca hoy en día el Otaku formado. **Sailor V**, por ejemplo, fue uno de los títulos sorpresa del salón, especialmente dedicado para los fans de **SailorMoon** (es de la misma autora, y tiene un dibujo bastante mejor que los primeros volúmenes del manga Sailormoon).

Mangas históricos

PARA UN PÚBLICO MÁS ADULTO

Cierto periódico anunció en una crónica aparecida sobre esta edición del Salón, que uno de los grandes protagonistas del evento fue la edición española del manga **Adolf**, del "padre del manga" Osamu Tezuka. Se trata de una reproducción de la vida y obra de Adolf Hitler, y por su temática no me atrevería a afirmar que realmente fuera de uno de los "protagonistas" del Salón. El público Otaku español busca acción, pero este tipo de narrativa bélica no es precisamente Goku lanzando Kames. Por otro lado, teniendo en cuenta el estilo del dibujo de Tezuka, que no es muy espectacular, y el hecho de que no se trate de un solo volumen, sino de una colección, pues... como la diría ya... Si no estáis muy interesados en la temática que ocupa, olvidadlo. Otras obras de Tezuka, como **Black Jack**, igualmente editada en nuestro país tendrá un mayor interés para quienes no conozcan los trabajos de este singular mangaka.

Otros detalles del salón

EL FENÓMENO POKÉMON

Hubo alguien de quien pudimos disfrutar a lo largo del salón. Se trataba de Pikachu, el adorable pokémon amarillo que se está colando en nuestros hogares de un modo u otro. Podéis ver en la imagen a este inmenso peluche adorable de Pikachu manoseado por todos los que pasaban a su alrededor. No estaba en venta, aunque muchos habrían pagado lo que fuese por llevárselo a casa. Era tan mono...

Por lo demás, el Salón no ofreció más que otros años. Gran afluencia de público los tres días que tuvo lugar (algo contrario al descenso de asistencia que vivieron los dos anteriores Salones del Manga), y muchas cosas en las que dejarse tanto dinero como lleváramos encima. Y es que a veces es difícil resistirse ante tantos productos.

Recomendaciones del mes

DOS TÍTULOS IMPORTANTES LLEGAN AL MERCADO

Quiero recomendaros dos cosas porque una es de mercado español y la otra del japonés. Ambas podéis llegar a encontrarlas en las más importantes tiendas especializadas en mangas.

• [illegible]

Manga original de Nobuhiro Watsuki. Se trata de un trabajo ya conocido por el público otaku, pues su versión anime ha sido televisada por Canal Plus en dos ocasiones bajo el título **"El Guerrero Samurai"**.

La historia nos mete en la piel de Batousai el Asesino, un samurai que trabajaba bajo las órdenes del gobierno durante la era Meiji, asesinando en su nombre a miles de inocentes. Tras la revolución de la época Meiji, Kenshin Himura, nombre real del samurai, abandona su camino de asesino, dedicándose plenamente a hacer el bien y defender a los débiles, con lo que pretende pagar el daño hecho a la sociedad con los múltiples crímenes perpetrados por el corrupto gobierno.

No puedo más que deciros que esta serie es actualmente mi favorita, y aunque su versión manga tiene en principio un dibujo algo peor, la censura del anime y la crudeza del guión original la convierten en obra de culto, obligatoria en las estanterías de los otakus amantes del género de acción (toque especial para los fans de Samurai Shodown, que encontrarán matices comunes entre esta saga y el manga que nos ocupa).

Está editado por Glénat y actualmente disponible en todas las librerías especializadas.

• THE ART OF METAL GEAR SOLID

¿Fan del Metal Gear? ¿Y no tienes este libro?

El segundo producto a remarcar este mes ha sido sin duda el lanzamiento de la temporada en lo que respecta a libros de ilustraciones basados en videojuegos.

The Art of Metal Gear Solid es un espectacular libro que contiene todos los diseños, bocetos, ilustraciones y láminas del exitoso juego de Konami, tanto de la edición primera como del VR Misions.

Todo el libro está impreso en papel grueso y láminas vegetales, usando continuamente tintas plateadas que resaltan el verde empleado en los dibujos que Yoji Shinkawa realizó para la obra cumbre de Hideo Kojima.

Algo caro, pero imprescindible. Nunca te arrepentirás de haber invertido tu dinero en un libro que dentro de poco será casi imposible de conseguir. Ha sido editado por Konami, y que yo sepa sólo hay una tienda de Barcelona en la que se puede comprar (por ahora).

Nada más. Os voy preparando artículos a buscar para regalo de Reyes (posiblemente leáis el próximo Otaku ya metidos en Navidades...).

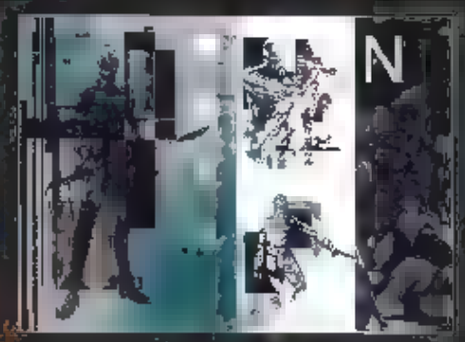
Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

Otaku manga

Cuando llegan estas fechas, siempre nos cuestionamos las cosas que debemos comprar para regalar a los demás, quienes a su vez no tienen muy claro lo que deben comprarnos a nosotros. Si queréis quitar la duda a vuestros familiares, abrid la revista por estas páginas y dejadla caer en algún sitio donde alguien se la pueda encontrar.

Carta a los Reyes Magos de Oriente

Libros de Ilustraciones



Un buen regalo sería, sin duda, un libro de ilustraciones. Suelen rondar las 5.000 pesetas, cosa que hoy en día es un gasto bastante normal para un detallito navideño. Estos son los más actuales.

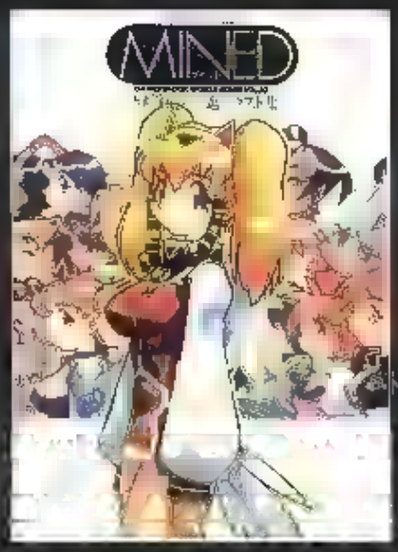
The Art of Metal Gear Solid

Ya os lo comentamos el mes pasado como recomendación, y vuelvo a insistir en que, aunque es un libro muy caro (puede superar incluso las 10.000 pesetas), es, sin duda, una joya por la que jamás os arrepentiréis de haber pagado tan alto precio.

El increíble acabado con tintas plateadas de todo el volumen ofrece un realce a los bocetos, ilustraciones y proyectos iniciales del juego como nunca habíais visto hasta ahora.

No podemos decir que sea lo mejor de entre todo lo que en este Otaku os mostramos, pero sí te aseguramos que ser un fan de Metal Gear Solid y no tener este libro son dos cosas casi incompatibles.

Mined



Otro libro editado por Shinseisha poco antes del cierre editorial. Esta vez se trata de una recopilación de trabajos del buenísimo Yoshisaki Minesya, ilustrador oficial de la también desaparecida revista de arcades Games, juegos como Breath of Fire, Twin Bee, Street Fighter y [illegible] reflejados en ilustraciones a [illegible]. Destacar un apartado muy simpático en el que aparecen chicas inventadas por Minesya basándose en las videoconsolas de última generación (o sea, PlayStations guapísimas, SegaSaturns de curvas peligrosas y Nintendo64s despampanantes, entre otras).

Kaleido Scope

Se trata de un libro que recopila el trabajo de Kohime Ohse, una chica aficionada a los videojuegos de lucha y RPGs. En sus páginas podremos encontrar ilustraciones de Street Fighter, King of Fighters, Darkstalkers y otros títulos famosos, junto a los trabajos más emblemáticos de esta artista, conocidos al aparecer en gran cantidad de tomos con mangas basados en videojuegos. El libro fue [illegible] editorial Shinseisha, lo que le [illegible] y estáis interesados, sabed que los que queden serán los últimos en venderse, pues ya no hay más copias en Japón.

Fiesta

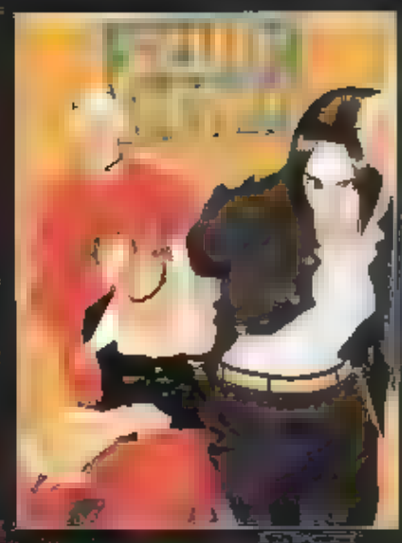
Con este curioso nombre en castellano, Masato Natsumoto puso a la venta su primer libro de ilustraciones valiéndose, al igual que los dos anteriores libros, de la desaparecida Shinseisha (bajo la colección Gamest Mook).

Masato Natsumoto saltó a la fama hace relativamente poco tiempo, cuando decidió hacer una adaptación del guión de la saga King of Fighters en versión manga para la editorial Kodansha (el nombre de esta adaptación, ya comentada en su momento en Otaku Manga, es King of Fighters Kyo). Este título despertó un gran interés entre el público japonés, que apenas había visto nada antes, y en sólo unos meses ya era portadista de la importantísima compañía discográfica Scitron, dando presentación a CDs musicales de videojuegos. En Fiesta encontramos sus primeros trabajos como ilustrador. El libro se divide en 4 partes: King of Fighters Kyo, Gunbird 2, dibujos propios y bocetos de KOF Kyo.

Scud Head!

Lo cierto es que posiblemente mientras leéis estas páginas lleguen otros libros de ilustraciones nuevos a las tiendas más importantes (sé de uno sobre el Xenogears que, de llegar, os comentaré inmediatamente), pero mientras llegan, no os hablaré de este otro libro que es, la verdad, bastante raro.

Scud Head es un "art book" enfocado hacia la saga King of Fighters, pero algo fuera de lo común. Tiene pocas ilustraciones (unas 25) que están enfocadas de manera poco convencional, con ciertos toques de diseño. El ilustrador (o ilustradores, no acabo de descifrar correctamente los kanji del staff) plantea imágenes raras en las que nos podemos encontrar, por ejemplo, a Kyo, Iori y Yashiro tocando instrumentos musicales. Ya os lo advierto, es muy especial. Si no os gusta la saga KOF, olvidadlo, y si os gusta al menos tratad de dar con él para haceros una correcta idea de todo lo que os acabo de contar.



CD's de música

Esta segunda opción de regalo es quizás la más asequible, ya que los CDs rondan las 2.000 ptas. Aunque creáis que se trata de algo difícil de conseguir, sólo tenéis que dar con el sitio adecuado. A ver qué os parece esta selección de CDs que os he preparado.

THE LEGEND OF ZELDA: ORIGINAL SOUNDTRACK

Nintendo supo fusionar a la perfección mediante discretos morphings la altísima cantidad de las piezas musicales de que dispone Zelda 64, dando la sensación de que sólo hay unas 20 pistas. Nada mas lejos de la realidad, ya que en este genial CD vienen las más de 80 pistas reales del juego. Si pensabais que la banda sonora de Ocarine of Time se limitaba al CD que en su día regaló Nintendo Acción, estáis muy equivocados.

KONAMI SHOOTING BATTLE PERFECT SELECTION

Los mejores temas instrumentales de los shoot'em up de Konami enfocados con guitarras eléctricas "a pleno rendimiento". Es toda una experiencia sentir la música de Gradius con tanta fuerza. Si en su día te hiciste con los CDs de Drácula Perfect Battle, ya sabes de lo que va el tema, porque han sido llevado a cabo por el mismo conjunto.

ZELDA NO DENSETSU: HYRULE SYMPHONY

Es el arrange sound del Ocarine of Time. Tiene sólo 10 pistas, pero cada una nos parece simplemente perfecta. Siete de ellas están dedicadas al juego de Nintendo64, mientras que las otras 3 contienen mezclas de las BGMs aparecidas en el Link's Awakening de Game Boy y el A Link to the Past de SN. Genial.

BUST A MOVE 2

La segunda parte del Bust a Groove, subtitulada Dance Tengoku Mix, ofrece otra nueva banda sonora increíblemente buena que mantiene el listón tan alto como su antecesor. Quienes dijeron que la banda sonora de Bust a Groove era insuperable, que se hagan con este compacto.

Otaku manga

FINAL FANTASY

Este CD ha sido reeditado hace muy poquitos meses. Contiene 7 únicas pistas escogidas de entre las más importantes composiciones hasta Final Fantasy VI. Como indica el nombre del CD, se trata de una transformación al entorno sinfónico, llevada a cabo por una orquesta. Muy bueno.

STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA

Para quienes nunca ha comprado un CD de Street Fighter y quieran tener lo mejor de lo mejor. Se trata de un recopilatorio de canciones vocales extraídas del film de anime, de la serie de televisión, de la película de imagen real (la canción de Chage & Aska), y todo esto unido a los temas inspirados en las pistas más famosas de la saga. Como ya he dicho, recomendado para quienes lo quieren tener todo en una sola pieza.

BEATMANIA GUITARMIX

Bajo esta portada tan rara encontramos un CD realmente fabuloso. Las mejores composiciones del conocido videojuego musical Beatmania se encuentran reunidas en este compacto. Tal y como caracteriza la BGM de los juegos Bemani, encontraremos pistas de estilos tan distantes como el Soul y el Tecno. Recomendado para quienes traten de encontrar nuevos estilos musicales.

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

Ahora que los usuarios de Dreamcast van a poder disfrutar con el esperadísimo Street Fighter III, aquí tienen la portada de su banda sonora para que sepan reconocerla de entre todo el mogollón de CDs que ocupan la banda sonora de populas "nefe-tortas". Esta banda sonora dista bastante de los estilos clásicos de Capcom girando hacia nuevas tendencias.

KONAMI GAME MUSIC NOW!!!!

Es un CD doble que repasa todos los grandes éxitos de Konami de este año, pasando por Metal Gear Solid, Genso Suikoden II, Dance Dance Revolution, Beatmania, Pop'n Music, Rakuga Kids, Gradius IV... Pues eso, los fans de Konami ya saben lo que se tienen que agenciar.

[illegible]

Si lo que queréis es específicamente disfrutar de lo más "in" en lo que respecta a música moderna, haceros con este CD. A mi gusto es buenísimo. Toda una reestructuración-liberación para Capcom, que se había quedado un tanto atascada en los temas de guitarra eléctrica.

[illegible]

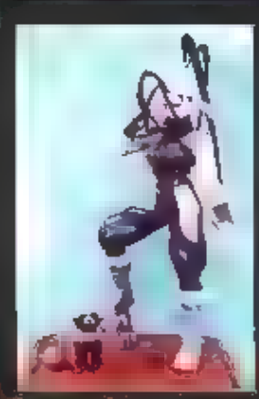
CARD CAPTOR SAKURA SONG BOOK

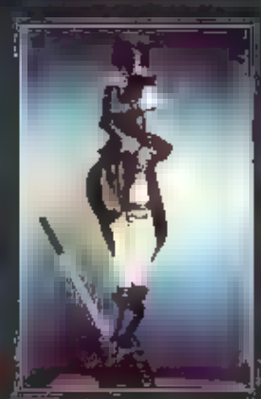
Dejando a un lado el tema de los videojuegos os he de recomendar un CD de canciones basado en la popular serie de anime Card Captor Sakura (Sakura, Cazadora de Cartas). Aunque tiene algunos temas que pueden parecernos infantiles, se trata de una recopilación realmente buena con temas, cuando menos, atípicos. Si llegaste a disfrutar del Original Soundtrack 2 de Tokyo Babilon, has de saber entonces que este compacto está a su altura (tratándose de estudio Clamp no me extraña que sea también tan bueno).

Maquetas

Si el pasado año te regalaron por reyes un coche descapotable, este año te puedes limitar a pedirles a tus "papás" una maqueta pintada (suelen costar de 15.000 pesetas para arriba... muy para arriba). Si por el contrario no te regalaron más que un jersey y un bote de colonia, pídeles una figura de vinilo o resina, pero sin pintar. Puedes decir que tu vena artística florecerá gracias a pintar y montar la figura (pero no les digas aún que también necesitas pinturas, eso cuando ya te la hayan regalado).

Hay de todos los tipos, tamaños, series y videojuegos. Aquí tenéis una muestra de las tres últimas que he conseguido de los videojuegos Street Fighter II, King of Fighters 98 y Samurai 64 (que no se note tanto la afición por los juegos de lucha).





Shinnen Omedeto!!
Gran Maestro de las Artes Marciales

Otaku manga

No cabe duda de que Capcom es el rey de los juegos de lucha en 2D. Una vez más, esta compañía nos acerca hasta un mundo en el que los puños son los encargados de poner fin a los planes de los más maquiavélicos villanos. «Jojo's Bizarre Adventure» es el último representante de este género tan relacionado con el manga, y acaba de ser versionado para PlayStation y Dreamcast.

Jojo's Bizarre Adventure

¿Una correcta adaptación del manga?

Pocos salones de nuestro país pudieron disfrutar con cualquiera de las dos versiones arcade del juego que hoy tratamos. «Jojo's Bizarre Adventure» es un juego de tipo Vs. con cierto sabor a la conocida saga vampírica «DarkStalkers», lleno de ataques extraños y extravagantes. Pero mejor vamos por partes ...

Jojo no Kimyona Boken

Jojo no Kimyona Boken, o lo que es lo mismo, la **Extraña Aventura de Jojo**, es el título que recibía una obra manga creada en el año 1987 por **Hiroiko Araki** para el semanario japonés Shonen Jump. Muy conocido en el mundo manga, lo recordaréis gracias a su anterior obra, **Baoh**.

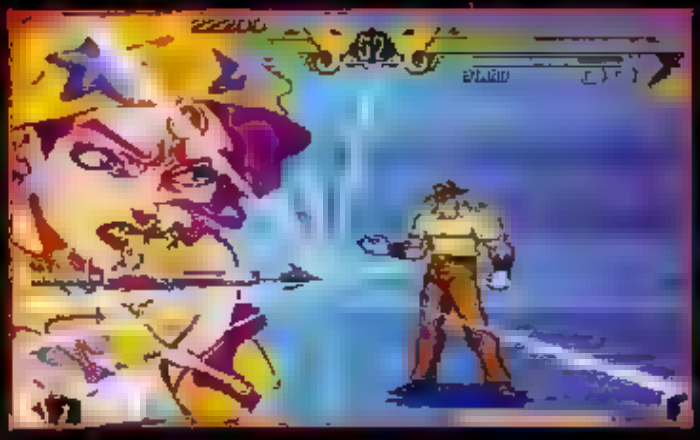
En Jojo, Araki cambia el estilo argumental futurista de su anterior obra para dar paso a una serie de escenarios localizados en **tres épocas** y lugares muy distintos. Esto se debe a que el manga original se divide en tres historias diferentes. El videojuego de Capcom se centra en la tercera entrega, la que más éxito alcanzó en Japón.

Jotaro Joestar

Jotaro Joestar, a quien se le conoce por el apodo de **Jojo**, es un estudiante de instituto que vive en Japón. No es un Japón normal, ya que en este universo paralelo ciertas personas poseen una especie de ente espiritual llamado stand, que se manifiesta y mueve a voluntad del poseedor. Entre los poseedores de estas manifestaciones de energía se encuentran Jojo y su madre, pero a esta última poseer tal capacidad no le trae más que problemas, ya que su stand, en lugar de ayudarla, consume su energía vital.

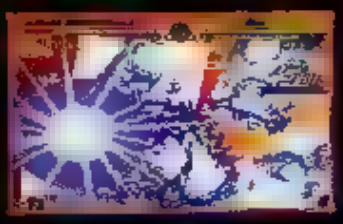
Existe un tipo llamado Dio, enemigo de la familia de Jojo durante 3 generaciones, que al parecer es el responsable de la enfermedad del stand que posee la madre de Jojo. Dio, de gran fuerza y stand incomparable, será nuevamente el centro de atención de Jojo, que ha de reunir gente con stands para poder derrotarle y salvar a su madre de una muerte casi segura.

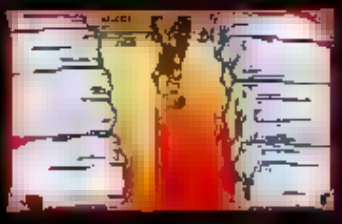
«Jojo's Bizarre Adventure» cuenta con una adaptación al anime en formato de seis OVAS de 35 minutos de duración realizados por el



estudio APPP que vieron la luz a finales de 1993 (a ver si alguien se arriesga a editarlos aquí algún día). En este anime se encuentran los episodios más emblemáticos de la tercera parte de la saga, seleccionados por el propio Hirohiko Araki.

También hay un **libro de ilustraciones** que reúne los mejores trabajos a color y blanco y negro de las tres etapas del manga.





EL ARCADE

Se trata de un juego de lucha 2D en el que manejamos a **Jotaro** como personaje principal, seguido por todo el elenco de personajes protagonistas y antagonistas del manga, unidos cada uno a su stand correspondiente (hay personajes que no poseen stand, aunque sí la gran mayoría). Mediante el uso de un botón accederemos a sacar el **stand** para que nos ayude (o en el caso de no tener stand se sacarán armas u objetos). Con otros tres botones daremos golpes flojos, medios y fuertes (lo que hace un total de **cuatro botones**, frente a los habituales seis botones de los juegos Capcom). Puede parecer poca cosa, pero el nivel de jugabilidad y maniobrabilidad es muy alto.

La utilización de los "stands" o espíritus de los personajes constituye uno de los elementos más atractivos del juego.

EL JUEGO DE PLAYSTATION

La adaptación para PlayStation se ha hecho esperar, pues el arcade llevaba mas de un año en unos pocos salones afortunados de nuestro país.

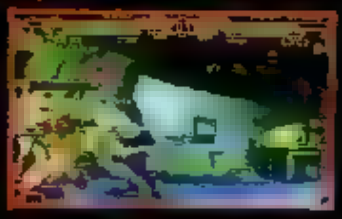
En un principio podremos seleccionar **16 luchadores**, los mismos que en la versión arcade, aunque después iremos sacando otros 6 personajes que completaran una plantilla realmente diversificada.

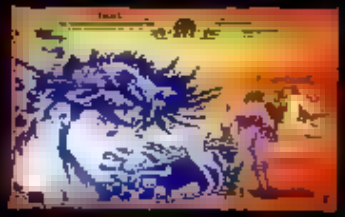
Lo que tiene en su contra: la escasa capacidad de almacenaje de datos de PlayStation supuso un auténtico reto para Capcom a la hora de programar esta

El juego cuenta con 16 personajes a elegir, a los que luego se añadirán otros 6 más. El aspecto de todos ellos es realmente especial, fruto de la imaginación del dibujante Araki.

Otaku manga

Este juego de lucha está especialmente recomendado para los amantes de la acción en el más amplio de los sentidos, los golpes de los personajes son de lo más extraño y extravagante, pero también resultan muy espectaculares.





adaptación, ya que los stands pueden moverse por separado del personaje que lo posee, y eso aplicado a jugar a dobles supone colocar en pantalla a cuatro personajes totalmente diferentes. Para conseguir un resultado aceptable han tenido que eliminar el coloreado de los stands, que pasan a ser en su mayoría **Monocromos** (cambian el color base de cada uno para que no sean sosos). Con este detalle, y obviamente con una notable reducción de frames de animación y poses de victoria, [illegible] conversión perfectamente jugable que mantiene los combos del juego original.

Lo que se iguala: La música y voces se mantienen intactas a la versión original.

Lo que mejora: Existe un modo de juego exclusivo para PlayStation llamado **SP History**. En éste peculiar modo recorreremos todos los acontecimientos del manga (de la entrega correspondiente a Jotaro) mediante un total de **39 mini juegos** en los que se pondrán a prueba nuestros nervios de acero y la habilidad que tengamos con el control pad. Este modo hace de «Jojo Bizarre Adventure» una compra imprescindible para los seguidores del manga, para los fans de Capcom, e incluso para quienes nunca han leido la [illegible]

LA VERSIÓN DREAMCAST

Si en PlayStation el juego tuvo que ser mutado en lo que respecta a frames de animación, la versión de Dreamcast, algo posterior, es **totalmente fiel** al arcade. Todas las poses, todas las animaciones, los colores de los stands... una perfecta conversión para la grande de Sega.

Mientras que para PSX se hizo una mezcla entre la primera entrega del arcade y la segunda, la versión Dreamcast trae íntegras **ambas versiones**. En un principio podemos pensar que tener la primera parte cuando se posee la segunda es una tontería, pero no es así, puesto que los escenarios e ilustraciones son distintas. Cambia incluso la efectividad de algunos golpes, algo que de entrada no notaremos. También hay ataques especiales que se incluyen en la segunda parte y que son no existen en PSX.

El único punto en contra es la **inexistencia** del increible modo "SP History" de PlayStation, algo lógico siendo una adaptación posterior.

UN VEREDICTO

Recomendado para los amantes del buen manga de acción, «Jojo's Bizarre Adventure» es un título **imprescindible** en cualquiera de los dos versiones domésticas.

Matia Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Marciales

También con PocketStation

La versión para PlayStation cuenta con la opción de descargar datos en la PocketStation, un privilegio sólo al alcance de los japoneses.

Otaku manga

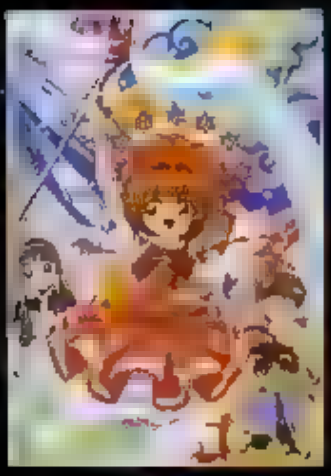
Card Captor Sakura es un anime muy conocido dentro del mundo del manga, y aquí en España también por los telespectadores andaluces. En solo unos meses han aparecido tres juegos basados en esta serie, lo que habla de su incipiente popularidad.

Card Captor Sakura

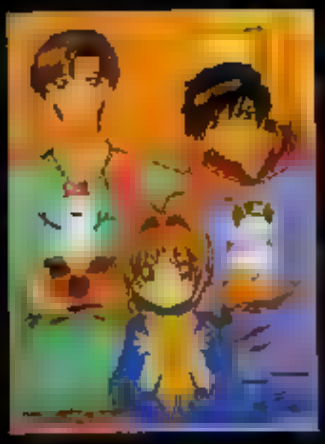
Card Captor Sakura es una de las mejores series que se han podido ver últimamente por Japón, salida de la imaginación del famoso grupo de chicas dibujantes de manga conocidas por el nombre de **Clamp**. Tienen en su haber otras series de gran aceptación dentro y fuera de su país como **X 1999, Magic Knight Rayearth** (en nuestro país llamada **Luchadoras de Leyenda**), **Tokyo Babilon, RG Veda** o la que este mes nos ocupa, Card Captor Sakura.

Historia

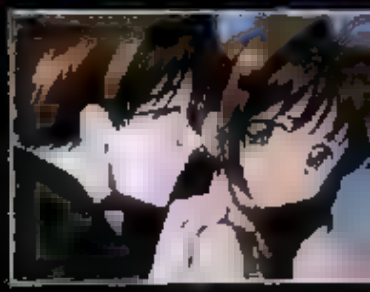
Sakura es una chica alegre y despreocupada de once años de edad, que un día al llegar a casa después de clase oye algo raro que viene del desván. Todo parece normal, pero un libro le llama la atención y es entonces cuando al abrirlo se escapan volando cientos de cartas. Del libro empieza a salir también una especie de osito de peluche amarillo, que le dice que ha dejado escapar todas las cartas de **Clow** y que tiene que recuperarlas como sea.



Este osito se llama **Kerobero**, y es el supuesto guardián de las cartas. Kerobero le da a Sakura un **bastón mágico** capaz de capturar a las cartas de Clow, ahora convertidas en multitud de espíritus, dotándola con el poder de usar las cartas capturadas para distintos fines como volar, dar grandes saltos, cargarla de una gran fuerza... De ahora en adelante, Sakura tendrá la importante misión de devolver todas las cartas a su estado inicial, ya que de otro modo pueden traer graves problemas.



Personajes principales



• **SAKURA:** protagonista de este manga, de constitución atlética y carácter amistoso, esta guapísima chica es al mismo tiempo estudiante normal de escuela y cazadora de cartas, gran amiga de Tomoyo a la que conoce desde muy pequeña y que va a su misma clase.

• **KEROBERO:** es el guardián del libro de Clow. Su forma verdadera es Cerberos, un poderoso león sagrada, pero a causa de la separación de las cartas, su poder se quedo extremadamente reducido y su aspecto pasó de un fiero león llameante, a un simple osito amarillo que tiene que pedir ayuda a una pequeña niña como Sakura.

• **TOMOYO:** amiga inseparable de Sakura, tiene la costumbre de no salir de casa sin su cámara de vídeo, para poder grabar a Sakura en cualquier momento. También es muy manitas y es capaz de realizar preciosos vestidos de batalla para Sakura.

• **TOUYA:** hermano mayor de Sakura y de gran éxito entre las chicas de su instituto. Siempre está chinchando a su hermana, pero en el fondo es muy buen hermano y posee una gran responsabilidad.

• **YUKITO:** es el mejor amigo de Touya. De aspecto frágil, ha cautivado, sin saberlo el corazón de Sakura, pero una importante diferencia de edad hace de este amor algo imposible.

• **FUJITAKA:** es el cabeza de familia, de aspecto siempre alegre y despreocupado, en realidad encierra un pasado algo triste, ya que su esposa, y madre de Sakura y Touya, murió años atrás al tener a su segundo hijo.

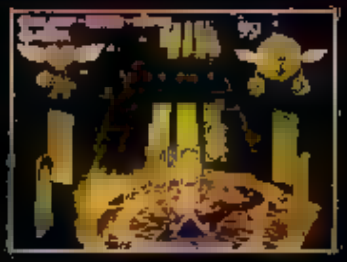
• **SYAORAN:** de nacionalidad china, Syaoran viajo a Japón, advertido por unos poderes mágicos que posee toda su familia, ya que pudo sentir la separación de las cartas de Clow.

• **MEILING:** también de nacionalidad china, este personaje se supone que esta prometido por bienes familiares a Syaoran, pero

Cds musicales

Como en casi todo anime que tenga algo de éxito, los CD's musicales aparecen casi a la par que la serie. Card Captor Sakura tiene un total de **cinco CDs** de música. Repartidos entre los primeros **cuatro compactos**, podemos oír todas las músicas de la serie, como el "opening" y "ending", músicas de fondo y canciones especiales. El quinto CD es el mejor de todos llamado **Card Captor Sakura - Character Song Book**, que posee una canción especial cantada por cada uno de los principales personajes de esta serie.

Merchandising



En este tipo de series es muy normal encontrar miles de accesorios basados en el anime, como **carteras de colegio** como la de Sakura, **bastones mágicos, disfraces** de los distintos trajes de combate, y además **todos los peluches** de la mascota Kerobero.

Los Juegos

Como todo anime que se precie, la adaptación al videojuego es inevitable. Card Captor Sakura no podía ser menos, teniendo en la actualidad **cuatro juegos** diferentes entre las consolas **PlayStation** y **Game Boy Color.**

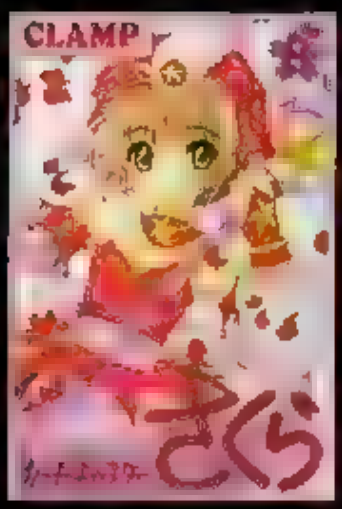
El primero en aparecer fue el de Game Boy Color, consiguiendo sacar un excelente partido a la consola, mostrando unos coloridos gráficos y abundantes ilustraciones de Sakura.

En este juego tendremos que realizar las **mismas situaciones** que suceden en cada episodio del anime, por medio de numerosos menús y opciones como por ejemplo "hablar", "coger", "mirar"... También se incluyen algunos **"mini juegos"**.

Para PlayStation han salido hasta el momento tres juegos de C.C.Sakura, todos ellos basados en la serie, realizados por **Arika** (la compañía que lleva adelante la saga poligonal de Street Fighter).

Su mecánica es muy parecida a la de los juegos de GB, aunque de una manera bastante mas fiel debido a las posibilidades técnicas de la PSX.

Son juegos muy **fáciles** que no requieren un conocimiento del japonés y que están sobre todo recomendados para los consoladores de la serie.



este no le corresponde en el amor como es debido.

De carácter alegre pero a la vez prepotente, siempre esta compitiendo en todo lo que puede contra Sakura e intenta también cazar cartas de Clow.

- **EL MANGA:** todavía se sigue editando en Japón, por lo que Card Captor Sakura por ahora no tiene fin.

Tiene que estar a punto de editarse el volumen recopilatorio diez de la serie, también editada semanalmente en la revista para chicas **Nakayoshi**, ya que este manga aunque no es 100% shojo, su base principal si lo es.

El dibujo del manga es mucho mas fino que en el anime, teniendo los personajes un mayor aspecto de **Shojo manga** con cuerpos mas estilizados, caras algo femeninas y todo lleno de florecitas.

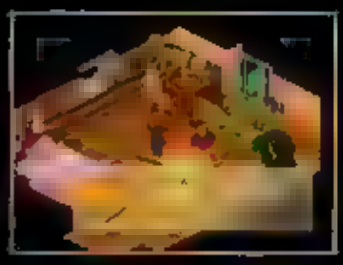
- **EL ANIME:** en este formato, la serie posee un aspecto mas "**normal**", escondiendo bastante el aspecto afeminado con el que los personajes aparecen en el manga.

La serie de animación de Card Captor Sakura cuenta con una excelente **calidad visual**, manteniendo un gran dibujo en toda la serie (aspecto bastante difícil de ver en otras series).

Con una totalidad de **46 episodios**, la serie se divide en **dos temporadas** diferentes (la primera acaba en el capítulo 35).

Esta serie está siendo emitida actualmente en España por **Canal Sur 2 Andalucía**, por lo que son muy pocos los afortunados en poder ver esta excelente serie doblada al castellano, ya que incluso en Andalucía no todo el mundo puede captar la señal de este segundo canal de televisión.

Existe un film de animación en el que Sakura acompaña a Melling hasta China, y espero que sea traducido algún día.



Finalizando

Quizás se trate de una serie para críos, pero es de esas que tienen un encanto especial. Trataré de hacerme con las dos siguientes entregas para PSX, y en cuanto las consiga os hablaré de ellas.

Hasta entonces...

Matta raigetsu!

Gran Maestro de las Artes Parciales.

Se trata de un auténtico clásico, pues su origen se remonta casi veinte años atrás, pero la saga Vampire Hunter ha vuelto a ponerse de moda gracias al estreno de un nuevo anime y un juego para PlayStation.

Vampire Hunter D

Muchos de vosotros quizás os suene bastante **Vampire Hunter D**, ya que no hace demasiado tiempo Manga Films medió esta película en nuestro país. Esto no quiere decir que este largometraje sea una producción nueva, ya que cuenta con la nada despreciable cifra de 16 años de antigüedad, pero eso sí, tiene una animación increíblemente buena para la fecha en la que salió.

La fama de Vampire Hunter D se debe a dos grandes factores: el primero es la gran calidad que posee toda la película, y el segundo (creo que más importante), es el trabajo de **Yoshitaka Amano**, quien llevó a cabo los diseños de los personajes.

Como todos sabréis, Yoshitaka Amano es uno de los ilustradores más famosos de todo Japón, ya que sus dibujos son considerados obras de arte (personalmente creo que sus trabajos no son tan buenos, mostrando un dibujo bien elaborado, pero un poco "feo" y bastante atípico). Pero bueno, sobre gustos...

La fama de este artista creció bastantísimo cuando la prestigiosa compañía Square le brindó la posibilidad de crear los diseños de personajes de dos juegos de la saga **Final Fantasy** (entregas V y VI, aunque más tarde realizaría también una serie de ilustraciones basadas en los protagonistas de la cuarta entrega).

Vampire Hunter D no empezó con ningún manga, y al tan sólo con la película anteriormente comentada.

El inicio de esta historia fue creado por **Hideyuki Kikuchi**, un escritor de novelas que consiguió una gran fama con historias de terror, siendo Vampire Hunter D su obra cumbre, la que le consagró como uno de los más relevantes escritores de Japón. Años después, decidió pasar esta historia al formato vídeo. Cuando van a cumplirse casi dos décadas de la salida de la primera historia, Vampire Hunter D vuelve a estar de moda, ya que recientemente ha aparecido un nuevo largometraje basado en la tercera novela de esta saga, y también un juego para PlayStation que capta con total fidelidad el espíritu y la ambientación de estas historias.

El juego

Aunque acaba de ser editado en España, **Vampire Hunter D** para PlayStation salió en Japón prácticamente a la par que la última película, estando basado íntegramente en ésta.

En este mismo número de HC habréis encontrado el comentario de la versión PAL del juego, pero no me resisto a contaros algunas cosas acerca del mismo. El mecanismo es muy parecido al de aventuras al estilo **Resident Evil**, presentando a los personajes en 3D superpuestos sobre escenarios renderizados.

El juego no presenta ningún aspecto novedoso, es más, en muchas ocasiones se hace bastante repetitivo y deberemos limitarnos a ir buscando por todas las habitaciones el castillo las llaves que necesitamos para ir abriendo sucesivas puertas.

Los movimientos del personaje son bastante torpes y difíciles de manejar y los ataques con la espada son muy poco útiles, y no es extraño que salgamos heridos en cada enfrentamiento que tengamos contra cualquier monstruo, ya sea grande o pequeño.

En definitiva, un juego algo bajo de originalidad y bastante decepcionante de programación, pero que se hace imprescindible para todo seguidor de la serie Vampire Hunter D.

Como único aspecto destacable del juego encontramos los vídeos realizados en 3D que muestran las mismas escenas de la película de animación.

Las películas

El primer film vio la luz en el año 1985 de la mano de **Toho International**, la más importante productora de anime por aquellas fechas, otorgándole al film una excelente animación, que lógicamente hoy por hoy se queda bastante anticuada y pobre, pero que en su fecha fue realmente impactante.

La trama comienza en el año 12.090, en un futuro extremadamente lejano en el que los humanos conviven aterrorizados junto a todo tipo de bestias y monstruos.

En un pequeño poblado a los pies de un gigantesco castillo vive Doris, una chica que quedó huérfana ya que su padre, cazador de hombres-lobo murió a manos de uno de estos.

Doris no vive sola, ya que tiene a su hermano menor Dan conviviendo en la granja que les dejó su padre como única herencia.

El problema viene cuando el conde Lee, un descendiente de Drácula que vive en el castillo que está junto al poblado, decide que la nueva humana que quiere tener a su lado es Doris, y todos los aldeanos de las proximidades saben que cuando Lee quiere una cosa, nada le puede parar. Bueno, casi nada, ya que D, el héroe de esta historia le parará los pies de una vez por todas.

D es un Dantil (humano-vampiro) que mantiene una continua lucha interior entre su lado humano y vampiro, prevaleciendo casi siempre su lado bueno.

D sólo tiene un cometido en su vida que consiste en matar a todo vampiro que se cruce en su camino, ya que piensa que si termina con toda esta raza, nadie tendrá que pasar por el enorme sufrimiento que él experimenta, y como no podía ser de otro modo, nuestro héroe ayudará a la pobre Doris luchando contra el conde Lee.

LOS PERSONAJES PRINCIPALES DE ESTA PELÍCULA SON:

D: un Dantil que vaga por todo el mundo en busca de maldad, con el único propósito de erradicarla totalmente de la tierra, con especial atención hacia los vampiros, raza que quiere exterminar por completo (aunque el también sea medio vampiro). Una de sus manos posee vida propia, siéndole de gran ayuda, ya que salvó a D de la muerte varias veces.

Doris: la chica más deseada por el conde Lee de todas las del poblado. Con la ayuda de D intentará salir de su oscuro destino, que será el de casarse con el temible Conde.

Ramika: hija del conde Lee, siempre le reprocha a su padre sus continuas mezclas con mujeres humanas, manchando así la pureza de sangre de la que toda su estirpe hace gala, desconociendo que ella misma fue fruto de una de estas mezclas.

En cuanto a la **segunda película** fue editada el pasado año y lógicamente posee una animación y dibujo mucho mejor que su antecesora.

El film esta dirigido por **Yoshiaki Kawajiri** y los diseños nuevamente están a cargo de Yoshitaka Amano, mostrando unos personajes menos estilizados de los que nos tiene acostumbrados, pero manteniendo su extraña y deformada visión del dibujo.

La primera película de Vampire Hunter D está considerada como uno de los clásicos del anime y sorprende por su calidad, pese a los dieciséis años transcurridos.

Libros de Ilustraciones

Toda obra que posee a un diseñador de personajes tan famoso está prácticamente obligada a tener libros de ilustraciones. Hasta mis manos han podido llegar dos de ellos, que poseen multitud de ilustraciones a color y bin del extravagante autor. Ambos están basados en los diseños de la anterior película, por lo que ya tienen algún tiempo.

Las ilustraciones, pese a que no son de mi agrado, he de reconocer que están bastante bien realizadas, con un magistral uso del color, formando dibujos de trazos largos y finos.

Un libro sólo apto para gente muy selecta ya que sus ilustraciones no tienen nada que ver con el típico dibujo manga, acercándose mucho más a un estilo de dibujo europeo.

Finalizando...

Sin duda estamos ante un juego manga regularcito, aunque si tenemos en cuenta que la gran mayoría dejan bastante que desear, la verdad es que no está tal mal.

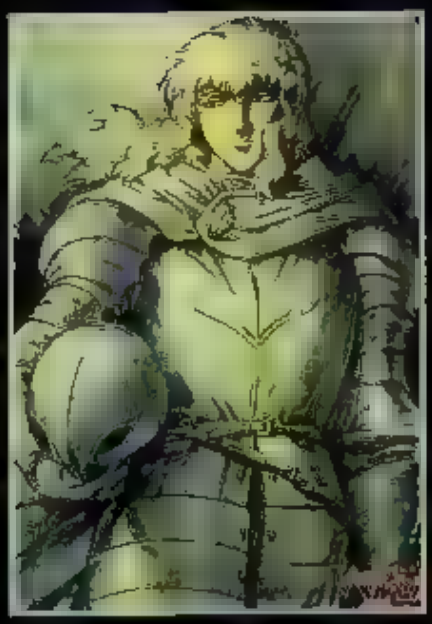
Supongo que la importante crecida de títulos de los dos últimos años nos ha vuelto demasiado exigentes.

Matia Reigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Marciales

Otaku manga

Este otaku manga vamos a centrarlo en un cómic que vimos editado en nuestro país hace años bajo el nombre "Gatsu el Guerrero Negro". Su título japones en realidad es "Berserk" y está a punto de estrenar juego bajo la consola Dreamcast.

Berserk



La historia

Berserk cuenta la historia de **Gatsu**, un guerrero solitario con un oscuro pasado. Nuestro protagonista se diferencia de los demás mortales por no contar con un brazo izquierdo de carne y hueso. Dicha extremidad está formada por una especie de metal que puede reformar y adaptar para la lucha (algo parecido a Megaman con sus múltiples brazos-accesorios). Otra de las cosas que pueden llamar la atención es su enorme espada, un gran instrumento de metal de más tamaño que el mismo portador, y que puede partir una persona de un solo tajo. Esta espada fue llamada **Dragonslayer** y su longitud trata de estar oculta tras una también inmensa capa que arrastra por los pies, aunque con escasos resultados. Por si todo ésto parece poco, Gatsu cuenta con una extraña marca en su cuello que encierra mas secretos que a lo largo de la historia se irán desvelando.

Gatsu se mueve en un extraño mundo típico de las series de **"heroic fantasy gothic"**: caballeros, ladrones, reyes, castillos de enorme tamaño y una gran cantidad de extraños seres que van desde los humanos hasta las más horribles criaturas, pasando por elfos, enanos y demás fauna típica en estas series.

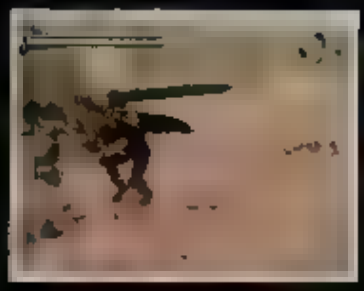
Todo comienza cuando Gatsu salva a un pequeño duende volador de las manos de unos cuantos humanos que piensan divertirse lanzándole cuchillos como si fuera una diana. Mas tarde, su caminata le lleva a las afueras del castillo de **Midland**, donde es encerrado y torturado. Pese a lo que parezca en un principio, Gatsu no llega a esta situación por accidente, y realmente busca la muerte del dios Ga.

El manga

El manga de Berserk está dibujado por **Kentaro Miura** y llegó a un total de **18 volumenes** japoneses de casi 200 páginas. Kentaro parece querer imitar el trazo de Tetsuo Hara, dibujante de Hokuto no Ken (aquí "El Puño de la Estrella del Norte") y nos muestra un dibujo lleno de detalles y pequeñas líneas de pincel, consiguiendo dar una sobrecogedora atmósfera llena de **sombras**. Si bien no llega ni de lejos a la calidad del señor Hara, hace un mejor uso de las tramas, con las que consigue juegos de sombras aún mejores.

El manga fue publicado hace unos años en España de la mano de **Planeta de Agostini Comics** con el nombre de **"Gatsu, el Guerrero Negro"**, llegando a la totalidad de **10 números de 46 páginas** (eso hace más o menos dos tomos y medio de los nipones) no llegando a ser continuado por su poca acogida por parte del publico español, que parece ser que no encontró muy agradable el extraño trazo de Kentaro.

Para los interesados en seguir las aventuras de Gatsu, Planeta De Agostini publicó hace un tiempo en nuestro país parte de la serie manga japonesa, que quizá encontréis todavía en alguna tienda especializada.



El anime

El anime de Berserk se vio por televisiones japonesas y llegaría a alcanzar un total de **26 capítulos** (bastante corta comparándola con otras series niponas) y contaría con un trazo mucho más del agrado de la mayoría del público. Como es normal, se sacrifica el detalle en el dibujo por un estilo "más manga" que, al menos para mí, goza de un grafismo más acertado y unos personaje mejor definidos y más agradables a la vista.

El anime cuenta con sendas diferencias en el guión original del manga, cambiando pequeñas líneas de argumento por otras que le parecieron más acertadas a los señores realizadores de la serie televisiva. De cualquier modo, lo que es el argumento principal, es prácticamente idéntico. También se redujeron considerablemente las enormes dosis de sangre del manga original. Eso es normal, ya que cualquier serie de televisión esta sujeta al riesgo de que pueda visualizarla cualquier persona de reducida edad.

La serie fue recopilada en 13 láser disc o 13 cintas de vídeo con dos episodios cada una, y solo se vería en su país de origen.

La serie de animación de Berserk tenía una calidad bastante aceptable, pero a pesar de ello ninguna cadena de TV fuera de Japón se animó a emitirla.

El juego

Aunque todavía no ha llegado a nuestro país, Berserk es un juego para **Dreamcast** creado por **Ascii** y encasillado dentro del género del **beat'em up**.

La historia cuenta cómo un pequeño pueblo es asolado por el hambre y la guerra. Para más desgracia unas extrañas plantas aparecen de la nada asesinando a los pobres incautos y poseyéndolos cual buen parásito. A los infortunados seres poseídos por estos parásitos se les bautiza como **Mandrágoras**. Gatsu llegara a este pueblo, y mientras que al principio no parecerá muy complicado pasar de largo, pronto comprenderá que no es tan sencillo y que tras las plantas se esconde un secreto muy grande.

La línea argumental del juego no esta basada ni en el manga ni en el anime, siendo una historia completamente original y que se puede situar en alguna parte de el guión original propuesto por Kentaro Miura.

Lo cierto es que trabajo realizado por los programadores es impecable y el personaje principal cuenta con una gran cantidad de golpes, llaves y especiales, incluidos un modo **Berserk** (que traducido quiere decir algo así como "frenético" y que ya sería utilizado como excusa en juegos como **The King of Fighters**).

Los gráficos del juego son una pequeña joya, con personajes bien definidos y animados. Sin duda lo mejor del juego son los decorados, con una calidad inmensa y llenos de pequeños detalles. Los efectos de luces también destacan por su maravillosa presencia en este título, y junto a condiciones meteorológicas como niebla, lluvia y rayos, hacen el juego más tétrico si cabe. Solo cabe reseñar que **Eidos** tiene comprados los derechos de distribución de este título para todo el mundo, por lo que es más que seguro que llegue a nuestras fronteras de forma totalmente oficial y en un perfecto inglés.

Otros

Naturalmente, y al igual que pasa con otras series de más o menos éxito, existe todo tipo de merchandising sobre Berserk.

Berserk Illustration File: Un libro de ilustraciones cuya primera mitad cuenta con dibujos a color y bocetos en blanco y negro. La otra mitad es una guía de personajes y situaciones para entender mejor esta historia.

Berserk Perfect Guide Book: Similar al anterior, pero realizado por los creadores del anime, se considera la mejor guía sobre Berserk creada jamás. También contiene una guía de personajes así como de episodios, bocetos a lápiz y color, reproducciones de los "cells" (los dibujos originales de la serie) y entrevista con Naohito Takahashi, el director del anime.

Conclusión

Esta es una serie que quizá pueda parecer poca cosa en un principio, pero que acaba atrapando en su guión y que podría contar con una gran popularidad en nuestro país de emitirse la serie en cualquier canal de emisión en abierto.

Quién sabe si la puesta en venta del juego de Dreamcast en nuestro país dentro de unos meses pueda dotarlo de un poco más de prestigio...

Matta raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales

Otaku manga

Este mes le dedicamos el Otaku Manga a una serie de éxito en Japón titulada "Martian Sucessor Nadesico", ya que hace no demasiado que apareció en Japón un juego de estrategia para Dreamcast basado en el film de anime.

Martian Successor Nadesico

La serie

Martian Successor Nadesico es una "Space Opera" creada a raíz del éxito de **Evangelion**. Aunque la serie tiene puntos en común con la famosa serie del estudio Gainax en la creación de algunos personajes, su carácter, etc., la verdad es que no guarda relación alguna en cuanto a argumento y desarrollo de guión.

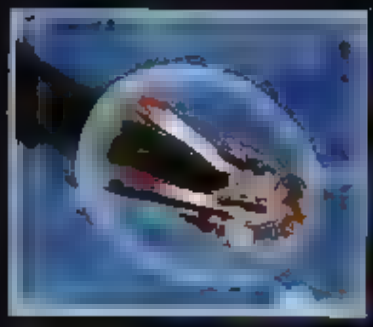
En el 2195 el nivel tecnológico es tal, que se pretende conquistar todo el Sistema Solar, pero por ahora lo máximo que se ha conseguido es colonizar la Luna y Marte. El problema llega cuando entran en acción los **Jovian Lizards**, una raza alienígena que pretende dominar por completo nuestro sistema antes que nosotros, los humanos. **Akiko** es nuestro protagonista, un joven que quiere ser un gran cocinero, pero gracias a la amistad que tiene con **Misumaru Yurika**, llega a ser tripulante de la nave **Gekiganger**. Tras una serie de sucesos, pasa a ser piloto espacial, siendo reconocido por casi toda la tripulación como uno de los mejores. Durante este tiempo, los alienígenas consiguen conquistar Marte y su próximo objetivo va dirigido a la Luna.

La misión de la nave se complicará a medida que van descubriendo poco a poco oscuros secretos sobre los alienígenas y la corporación para quien trabaja la nave. La serie guarda relación con las típicas series de "navecitas espaciales" que hemos visto durante todos nuestros años de aficionados al manga y el anime, e incluso hay ideas que nos recordarán a algunas aparecidas en películas como **Lessman**. Los personajes manejan las computadoras gracias a unos extraños circuitos en sus manos similares a las lentes de dicha película.

El Manga y el anime

Nadesico nació de la pluma de **Kia Asamiya**, un dibujante que nos dejó caer obras como **Silent Mobius** o la fabulosa **Dark Angel**. El manga que nos ocupa estas líneas lleva hasta el momento un total de 4 tomos (de unas 200 páginas) que, con la acostumbrada lentitud de este dibujante, nos llegan con cuentagotas. El problema de Asamiya es que dibuja varias series a la vez, como Dark Angel, Nadesico, Assembler o la más nueva: **Star Wars: Episode 1**.

Otra cosa que a muchos no convence es el estilo de dibujo de el señor Asamiya, con unos personajes un tanto extraños que en ocasiones parecen del sexo contrario (los chicos parecen chicas y viceversa), unos trajes elegantes y unos decorados decentes pero que a veces pecan de simples. Dicho manga fue publicado en nuestro país de la mano de la editorial Normal Comics, y aunque la edición no puede calificarse de magistral, cumple su objetivo.



Este anime basado en Nadesico alcanza un buen nivel visual, sobre todo en los enfrentamientos de naves de combate.

Siguiendo con la adaptación al anime de esta serie, se puede contar que dispone de 26 capítulos y que goza de una buena animación que en ocasiones mezcla dibujos con gráficos generados por ordenador. El diseñador de personajes, pese a basarse en los dibujos originales de Asamiya, intenta adaptarlos un poco más al gusto de la mayoría del público, aunque el problema es que a veces resultan un poco "mofletones". El anime también cuenta con una película que da punto y final a las aventuras de los personajes de Nadesico.

Los juegos

Como todo buen y exitoso manga/anime, existe una versión jugable para consolas. Las afortunadas en este caso son las consolas de Sega, contando en el caso de Saturn con dos entregas y en el de Dreamcast con una, que de momento no sabemos si llegará a nuestro país.

SATURN

Las dos partes para Saturn cuentan con un sistema similar al de los clásicos "**girlfriend simulator**", adoptando el papel de un personaje de la serie y realizando casi todo tipo de acciones, como charlar y movernos por la nave a través de un "sencillo" menú totalmente en japonés. Nosotros tendremos la visión en primera persona, y veremos un desfile de personajes de la serie ante nuestros ojos en forma de dibujos que hablan, sonríen, se enfadan y tienen todo tipo de estados de ánimo. Un tipo de juego que, pese a que no estamos acostumbrados a verlo dentro de nuestras fronteras, podría llegar a resultar interesante para algunos aficionados, en especial los otakus más acérrimos del anime que conserven una Saturn.

DREAMCAST

La más reciente entrega para Dreamcast cuenta con un guión basado en la película que comentábamos antes. Su título: "**Nadesiko, the Mission**".

Esta vez el sistema de juego varía un poco, aunque tiene unos pequeños momentos de corte similar a las dos entregas para Saturn. La mayor parte es un juego estratégico, donde controlamos principalmente la nave Geiganger en nuestras luchas contra las naves enemigas. Cuenta con un control similar al de la saga **Robot Wars** del sello Banpresto, pero con un bonito entorno 3D y con gran cantidad de efectos de luces muy espectaculares. Aún así, los gráficos, pese a ser bastante buenos, no aprovechan mucho las cualidades de la consola de 128 bits de Sega. Otro fallo quizás sea el control de la nave, donde tendremos que ser precisos hasta el más mínimo detalle, y si estamos en plena lucha, hasta tendremos que gastar movimientos para girar la nave en la posición donde se encuentra el enemigo.

De cualquier forma, se trata de un buen juego de un género que por ahora cuenta no tiene más referencias en Dreamcast.

Merchandising

Como es habitual, todo tipo de productos para todo buen aficionado. Tazas, gorras, camisetas, shitajikins, colecciones de tarjetas... Si bien todo esto pueden ser detalles de más o menos importancia, lo interesante para la mayoría de los otakus es la banda sonora: 9 CD's entre singels, BGM's, canciones y dramas (interpretaciones de los actores de doblaje donde en un CD se nos cuenta una historia) que hacen buen complemento a la serie y los videojuegos.

También podemos encontrar un buen **libro de ilustraciones** de Keiji Goto, el tipo que dio el aspecto a las versiones de anime.

Finalizando

Esta es una buena serie para cualquier aficionado a las películas de corte futurista que esté sediento de nuevas experiencias y un guión interesante. El punto "negativo" lo ponen un tipo de juegos no llaman mucho la atención en nuestro país, pero que bien merecen una oportunidad. Seguiremos indagando, porque cada día se hace mas difícil centrarnos en una nueva serie con videojuego reciente...

Matta raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales

Otaku *manga*

Devilman

Si sois auténticos otakus, sin duda conoceréis al maestro Go Nagai, creador de clásicos como Cutey Honey, Goldorak o el famosísimo Mazinger Z. La que no es tan conocida por estos lares es una de las series que más fama le dieron a este autor en su país de origen: Devilman. Aquí os presentamos el juego, que acaba de salir en Japón, basado en este manga.

El autor

Go Nagai es un autor polémico. Sus primeras obras eran un tanto rebeldes, y las asociaciones de padres en Japón persiguieron durante mucho tiempo las andanzas de este peculiar mangaka, ya que sus series ofrecían gran cantidad de desnudos y mucha violencia. Esto no encajaba con los canales donde se ofrecían sus obras, pues eran semanarios para adolescentes que no estaban acostumbrados a ver esos elementos en un "cómic". A pesar de ello -o quizás precisamente por ello-, Go Nagai es uno de los artistas más cotizados en Japón.

Devilman y su historia

Akira Fudo es un chico normal y corriente que vive con Miki Makimura desde que los padres de ésta se fueran al extranjero por negocios. Vivieron toda su infancia juntos y son inseparables. Su mejor amigo es **Ryo Asuka**, que gracias a los poderes de una médium ve cómo los demonios de una dimensión paralela planean entrar a nuestro mundo para dominarlo. Al chico no se le ocurre otra cosa que proponer a Akira que se deje poseer por uno de esos demonios, pensando que el corazón puro de su amigo será capaz de dominarlo. Tras una serie de accidentes con los primeros monstruos escapados de esa dimensión, Akira es finalmente poseído por **Amon**, dios de la guerra, llegando así a tomar la forma que se conocería desde ese momento como **Devilman**.

Devilman es algo así como el alter-ego de Akira, pues mientras que nuestro protagonista es un chico bondadoso, tímido y muy callado, Devilman es todo lo contrario, llegando a extremos de violencia inimaginables.

Los 5 tomos que alcanzaría la historia (bastante corta para lo que estamos acostumbrados y el éxito que obtuvo) comenzarían a publicarse en **1972**, y ese mismo año se vería en televisiones niponas una serie con el mismo nombre. Esta tenía un dibujo bastante fiel al manga... y una animación que en estos días provocaría más terror que la propia obra. Naturalmente viendo la controversia montada por la serie, en su versión animada fue suavizada, incluyendo mucha menos violencia y desnudos femeninos. Eso sí, una década después se realizaría una serie de OVA's (películas para vídeo) de Devilman, bastante más fiel al manga y que lanzaría en su momento Manga Vídeo, pero sin demasiado éxito por no conocerse la obra en nuestro país.

Hace un par de años, Go Nagai retoma la historia de Devilman junto a la de **Devilman Woman**, con un dibujo y un guión mucho más actuales. Gracias a ello, pudimos ver una película de animación que mostró un dibujo increíble y una muy buena animación.

Merchandising

Sin duda lo más llamativo es la cantidad de **maquetas, figuras y muñecos** que existen sobre esta serie, pues hay muchísimas empresas que, desde la creación de Devilman hasta nuestros días, han venido adquiriendo los derechos para desarrollar este tipo de productos. También tenemos conocimiento de la existencia de, al menos, **dos libros de ilustraciones**.

Entre los CD's musicales existen varios de las andanzas animadas del demonio de Go Nagai, pero quiero destacar el último que ha llegado a nuestras manos: **Beatmania Ani-Songs Mix Featuring: Go Nagai**, que no es otra cosa que una versión de canciones de series de Go Nagai que fueron remezcladas por el aclamado equipo de DJ's de Beatmania, el juego que está causando furor entre los bailones de todo el mundo. Es asombroso ver cómo estos chicos cogen unas canciones añejas y las convierten en obras perfectamente bailables en nuestros días.

El juego

Hace unos pocos meses apareció en Japón para **PlayStation** un juego con el título de la serie que hoy nos ocupa. Anteriormente sólo tengo constancia de un juego sobre Devilman para **NES** (la de 8 bits, así que imaginad lo antiguo que es) y la verdad, era bastante mediocre.

En esta ocasión, **Bandai** se ha curado en juego bastante aceptable en su capacidad de diversión, pero también es verdad que falla en su apartado técnico.

Con una mecánica similar a los típicos "**survival horror**" al estilo Resident Evil, Dino Crisis o Silent Hill, el juego nos introduce en la historia mostrándonos el diálogo que conduce a Ryo Asuka a convencer a Akira Kuko para tomar parte del extraño experimento. Para ello, ambos van a la mansión de Ryo, donde tras una serie de acontecimientos son atacados por unas abominables criaturas. Tras sacrificarse Ryo por salvar a Akira, éste queda solo, con la difícil misión de abandonar la casa...con vida.

El protagonista está capacitado para correr, gatear, andar sigilosamente, saltar... acciones que nos vendrán muy bien, pues al principio no dispondremos de ningún tipo de armas. De hecho, en la pantalla aparece una barra de cansancio que tendremos que controlar para que no se gaste, y que nos obligará a parar o andar despacio para recuperarla.

Otro aspecto que el protagonista debe tener en cuenta es el ruido del suelo, pues puede llamar la atención de monstruos cercanos. Para evitarlo, nada mejor que andar de puntillas.

La aventura resulta divertida, y aunque cueste creerlo - sobre todo a los fanáticos de disparar a todo lo que se mueva- huir de las criaturas se revela entretenido y angustiante. Algo que también potencia la buena ambientación, que mantiene el suspense en todo momento.

El motor del juego es similar al visto en Dino Crisis, es decir, los decorados se crean en tiempo real, aunque por contra los gráficos se muestran en baja resolución. El diseño de personajes, aunque simple, es bastante acertado, y resulta fiel al original, pero sin embargo los decorados se ven un poco pobres y repetitivos, y tal vez los programadores deberían haber puesto más empeño en este sentido.

Matta raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Marciales

Otaku manga

Record of the Lodoss Wars

Sabemos que existen por ahí muchos fans de la "fantasía heroica" gracias a obras como El Señor de los Anillos de Tolkien, o Dungeons & Dragons. El manga más conocido sobre este género es Record of the Lodoss Wars (Lodoss tou Senki), título al cual dedicamos estas páginas por el reciente lanzamiento de un juego para DC.

Sus orígenes

«Lodoss Tou Senki» no comenzó como un manga o un anime, sino como un juego de rol de tablero, aprovechando el reciente éxito que por aquella época estaba arrasando en Japón. Este logro se llevó a cabo gracias a unos estudiantes de una universidad nipona, de entre los cuales destacó Ryo Mizuno, que dio rienda suelta a su imaginación mezclando elementos clásicos de este tipo de aventuras situadas en una tierra repleta de todo tipo de razas, criaturas, magia... con otros elementos de su propia cosecha. De todo esta mezcla cabe destacar una elaboradísima historia sobre una isla llamada Lodoss.

Después de testear el juego con sus mejores amigos, se puso a disposición de todo el público en una publicación especializada en este tipo de juegos llamada "Comptique" ocasionando un éxito inmediato de consecuencias imprevisibles.

El anime

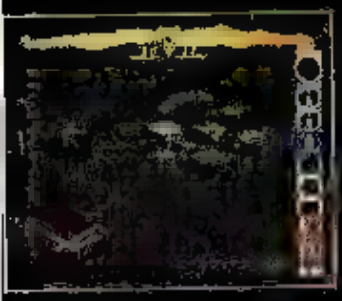
El anime fue sin duda lo que propulsó "Las Crónicas de la Guerra de Lodoss" a la fama, comenzando por Japón. En ella contaron con algunos de los mejores dibujantes, animadores y demás género relacionado con la animación, destacando el trabajo de Nobuteru Yuki al adaptar los dibujos de Yutaka Izubuchi. La música sinfónica está compuesta por Mitsuo Hagita, y aunque su banda sonora cuenta con pocas canciones contadas, todas ellas son maravillosas.

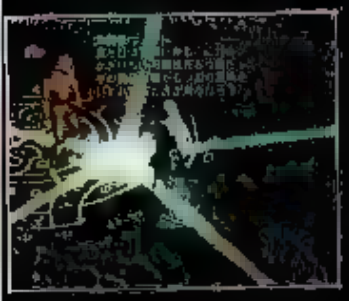
Los OVA's resumen lo contado en las primeras novelas de "Lodoss tou Senki", y relatan cómo Parn reúne un grupo de guerreros después de ser expulsado de su aldea. Este grupo cuenta con los típicos prototipos de guerrero (Parn), elfo (Deedlit), enano (Ghim), hechicera (Slayn), sanador (Etoh) y ladrón (Woodchuck). Todos ellos tienen diferentes motivos para iniciar el camino que les hace involucrarse a ver las guerras de Lodoss.

La serie está compuesta por 13 espectaculares OVA's, y aunque la animación actual se distancia mucho de las superproducciones en esta materia (tened presente que cuenta con 10 años a sus espaldas), el dibujo es superior a muchas cosas vistas. Mención especial para las armaduras de los caballeros y sus adornos.

Tras esta producción, se realizaría recientemente una serie de TV. Esta daba relevo a Spark, un aspirante a caballero que a raíz de un accidente se le ordena la misión de recuperar un objeto sagrado. En esta historia aparecen algunos de los antiguos personajes, pero no tienen mucha importancia en la historia.

Juegos





"Record of the Lodoss Wars" contó con una versión para cada una de las consolas existentes en aquel momento: PC-Engine, Super Nintendo, etc., todos ellos RPG's que gozaron de un éxito bastante considerable. Las últimas y más recientes versiones aparecidas hasta el momento son para Game Boy Color y Dreamcast.

Sobre esta última, una vez que ha llegado a nuestras manos, podemos decir que aunque no dispone de unos gráficos demasiado espectaculares, almenos sí que es muy divertida.

En ella nos introducimos en la piel de un guerrero creado mágicamente para acabar los peligros que se avecinan a Lodoss.

El tipo de juego es similar al visto en muchos otros RPG's para ordenador (como por ejemplo "Diablo"), aunque en este caso se nos permitegozar de un mayor control sobre el personaje.

La verdad es que, si dejamos un poco de lado el apartado gráfico, podemos considerarlo como un muy buen juego, aunque, como viene siendo habitual, por desgracia sólo está disponible (de momento) en el país del sol naciente.

Mangas

Existen algunos mangas oficiales relacionados, todos ellos guionizados por el propio Ryo Mizuno. Uno es "ROTLW: La Dama de Faris", que gozó de una gran edición en nuestro país. Lamentablementes solo vimos el 1º de todos los tomos, mientras que en Japón existen al menos 6. Tiene un dibujo extraño y un poco sucio, pero el trazo es bueno. Cuenta la historia anterior a la conocida en los OVA's, y el rey Fam es el único personaje relacionado con la historia posterior.

En mi poder tengo una readaptación de la historia de los OVA's, pero que esta inconclusa. Otra obra de dos tomos cuenta la historia inmediatamente posterior a los OVA's, todavía con Fam y Deelith como protagonistas. Esta vez se forma un nuevo grupo en el que solo queda la pareja mencionada, y tiene que enfrentarse a un monje oscuro. En cuanto a calidad de dibujo, el comienzo es regular, pero va mejorando a pasos a medida que se avanza, y acaba resultando una maravilla. Por ultimo tenemos "La Leyenda del Caballero Heroico" dibujado por Masato Natsumoto y que daría una calidad gráfica muy alta. Este manga esta publicado por Norma Cómics con un papel y una impresión mala, pero un precio bastante alto.

En nuestro país, por el momento solo disponemos de uno de los tomos del manga.

Merchandising

Lo primero que debemos adquirir son los CD's musicales, recomendando el recopilatorio "Best Collection" que recoge todas las canciones de los OVA's y algunas sinfonías. La banda sonora de la serie supera a las anteriores, mientras que en su versión instrumental queda algo por debajo.

Hay muchas figuras, aunque solo podemos encontrar los protagonistas en forma articulada. También se pueden encontrar maquetas en vinilo sin pintar que gozan de un acabado perfecto y que, aunque son caras, son una de las piezas mas solicitadas por los otakus. El resto se mueve entre tarjetas coleccionables, gomas, lápices y todo tipo de pequeños objetos que más de uno quisiera para si mismo.

Finalizando

"Record of the Lodoss Wars" ha sido uno de los animes más aclamados de la fantasía heroica. También es la musa de muchos otros juegos y mangas... y esperemos que siga siéndolo por mucho tiempo. ¡¡LARGA VIDA A LODOSS!!

Matta raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales

Otaku manga

Otaku Manga veraniego

Este mes os traemos noticias interesantes sobre las ultimas novedades del anime y los videojuegos manga, y como complemento, todo lo nuevo en bandas sonoras (o al menos las más interesantes que han salido).

Street Fighter Zero, El Anime

Empezamos con la última adaptación al anime de un videojuego famoso. **Street Fighter Zero** es ya la tercera versión animada del popular juego de lucha de **Capcom** (la cuarta si contamos la nefasta producción americana para televisión), que esta vez se presenta en forma de **4 OVAs** (como la serie DarkStalkers). Hace ya un año del lanzamiento en Japón de este SFZero, pero es ahora cuando finalmente sale en los USA y cuando (esperamos) estarán los derechos disponibles para que las distintas casas editoriales de anime lo distribuyan en nuestro país. Con algo de suerte **OtakuVision** (la compañía que actualmente licencia mas anime) nos ofrecerá en Navidades los esperados OVAs.

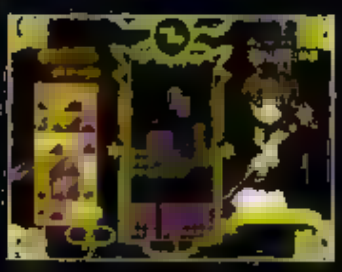
En **Street Fighter Zero: The Animation** el argumento se centra en el pasado de Gouki (momentos preliminares al comienzo de la historia en la saga Zero), con lo que encontramos a Ryu y Ken con un aspecto juvenil. También tendrá gran protagonismo en la historia la fan número uno de Ryu, Sakura, y se dejarán ver algunos de los miembros de su escuela (al menos el director de su colegio, que aparece en Rival Schools).

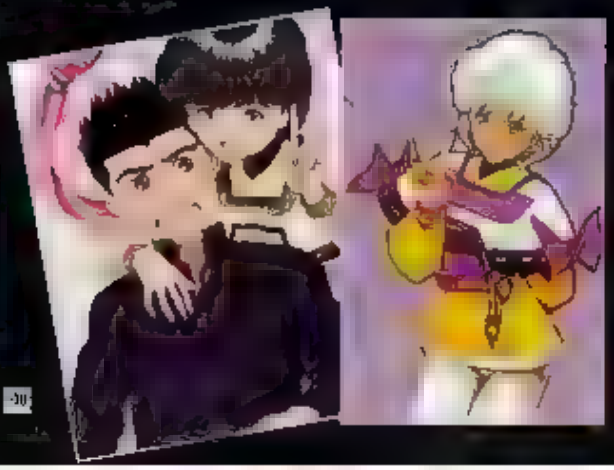
Nuevo Videojuego de Card Captor Sakura

Arika esta aprovechando bien su licencia para editar videojuegos basados en **Card Captor Sakura**. Tras el lanzamiento de tres entregas para PlayStation y una mas para GameBoy, vuelven a la carga con un tetris para PS. Siguiendo la estructura del mítico título ruso, lo única novedad es un puntito dentro de ciertas piezas que trataca de hacernos la vida imposible y una barra para ataques especiales.

Lógicamente se han aprovechado del tirón de la serie para no plantearse un juego mas complejo, ya que saben que van a vender miles y miles, al menos a las chicas japonesas.

Basado en la segunda etapa de la serie (actualmente en emisión en Canal 2 Andalucía) encontramos como personajes seleccionables a Sakura, Tomoyo, KeroBeros, Xiaoran, Yue y después de acabarnos el juego manejaremos al grupo liderado por el amo Clow.





Videogirl AI

Quiero poner de aviso a los otakus aferrados a este mundillo desde hace años, ya que nos ha llegado la información de que el canal Buzz (uno de los canales integrado en Via Digital) emitirá en exclusiva los esperadísimos OVAS de ¡¡¡**VideoGirl AI**!!! Finalmente ha sido **MediaPark** quien se han hecho con la posibilidad de ofrecernos esta increible serie de 6 OVAS basados en el popular manga de **Masakazu Katsura** editado hace unos años por Norma Cómics.

Ya sabéis, El ultimo fin de semana de Septiembre se emitirá la primera tanda de OVAs (2 cada semana) dentro de la programación del sábado del canal Buzz.

Macross Plus - Game Edition

¡Más juegos basados en **Macross**! Parece que esta saga de anime es incombustible.

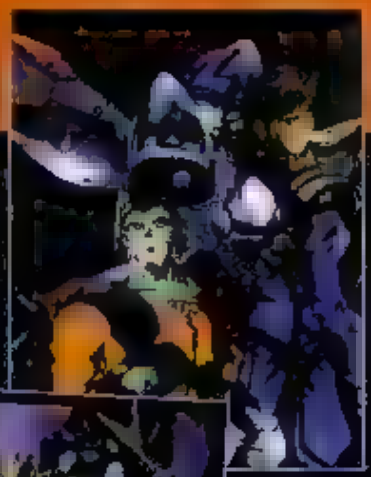
Según pasa el tiempo son más y más los juegos que se centran en los títulos clásicos del manga, y aunque la saga Plus de Macross es la que cuenta con menos conversiones (que yo recuerde solo hay un arcade y este nuevo juego) nos encontramos con la salida este mes pasado del **Macross Plus Game Edition.**

Siguiendo la estructura de juego ya vista en las dos entregas aparecidas anteriormente bajo el título Macross VFX Digital Mission, nos pondremos a mando de robots transformables en aviones para dar caza a los enemigos.

zentraedi. Se trata de un simulador de combate aéreo al estilo Ace Combat, aunque con una jugabilidad menos conseguida. No es tampoco un mal juego, pero quienes sean muy aficionados a este tipo de simuladores notaran cierta brusquedad.

Las escenas de anime estarán sacadas de los OVAs de Macross Plus, aunque se incluirán escenas nuevas especialmente creadas para el juego.

Para el modo versus se ha incluido un nuevo sistema en el que la pantalla se divide en dos para poder situar en todo momento a nuestros bots.



Este juego ofrecerá un estilo similar al de Ace Combat, pero con un aire muy japonés y una calidad algo inferior.

Bandas sonoras

LO MAS INTERESANTE DEL PANORAMA ACTUAL

Estos son algunos de los CDs que actualmente están a la venta relacionados con videojuegos del momento. Una buena selección para quienes llevan algún tiempo sin comprarse música.

- **Street Fighter Zero, The Animation**: La filarmónica de Kanagawa da vida a la banda sonora del último anime basado en Street Fighter. Un total de 28 pistas instrumentales entre las que se echa en falta alguna pista vocal.

- **The Legend of Zelda, Ocarina of Time Re-arranged Soundtrack:** Bajo este larguísimo título se oculta una nueva remezcla de los temas aparecidos en la primera entrega en Nintendo64 de las aventuras de Link. 12 mezclas musicales en diversos estilos algo apartados de lo convencional en RPGs y encabezados por una versión vocal de la música dedicada a Epona.

- **The Legend of Dragoon, Original Soundtrack:** En un único CD se ha incluido toda la banda sonora del último RPG de Sony. 49 temas entre los que se incluye el tema principal del juego, titulado "If You Still Believe" e interpretado por Elsa Ravero.

- **Parasite Eve 2, Original SoundTrack:** Naoshi Mizuta fue el encargado de llevar acabo la banda sonora que envuelve la secuela de Parasite Eve, reunida en un doble compacto que vio la luz el pasado año en tierras niponas. Incluye 63 pistas con toda la banda sonora original mas 2 temas remezclados.

- **Berserk, Original SoundTrack:** La banda sonora de este impresionante juego merece la pena, aunque sea solo por sus dos temas vocales (Forces II e Indra), sin duda de lo mejor que podemos encontrar entre los CDs de animejuegos.

- **Space Channel 5, Original SoundTrack:** Quienes se hayan acabado un par de fases del Space Channel 5 estarán muy interesados en conseguir esta banda sonora de estilo setentero. 27 temas completos que no incluyen las voces del juego para que suenen como se hicieron originalmente.

- **Suikoden II, Original Soundtrack:** Este RPG de Konami recientemente traducido al castellano cuenta con una de las mejores bandas sonoras del mundillo rolero, recopilada en una caja con 4 CDs.

- **Suikoden II, Orrizonte:** Y si la banda sonora original de Suikoden II era buena, poco tengo que añadir a este otro CD arrange, salvo que es el mejor que he adquirido en el último año. Temas célticos instrumentales y vocales tan buenos como pocas veces seréis capaces de encontrar si sois amantes de este genero musical. Sin duda alguna, el CD de la temporada.

Se acabó. Quedamos a la espera de recibir nuevos juegos riesgo para que la cosa no decaiga. Nos vemos el mes que viene!!.

Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

Otaku manga

Volviendo a los orígenes

Este mes os ofrecemos un breve repaso de las últimos lanzamientos anime en cine y vídeo. Además, os comentamos las dos nuevas apariciones de juegos basados en mangas que, curiosamente, incluyen ciertas reminiscencias de algunos de los más clásicos e inolvidables títulos, que seguro recordarán los más veteranos.

Blood, the Last Vampire

LA ULTIMA GRAN SUPERPRODUCCIÓN JAPONESA

Sony se encuentra detrás de una de las promesas del anime de este año, aún por aparecer. En ella nos encontramos a una joven chica armada con un **bokken** (espada de madera) que parece estar relacionada con una serie de crímenes que investiga la policía de Japón. Poco más os puedo revelar por ahora de esta película puesto que no ha sido estrenada y no se han visto más que un par de anuncios en los que se aprecia la alta calidad de animación y las oscuras secuencias que agradarán a los millones de fans del tema vampírico.

Antes del 2001 los japoneses podrán disfrutar de la esperadísima superproducción animada de Sony

Parappa the Rapper

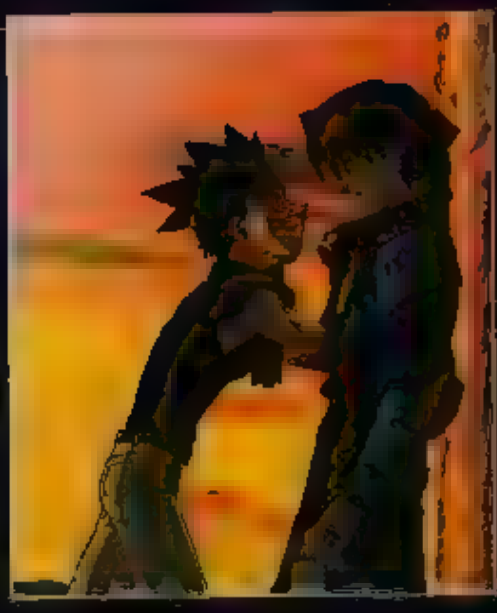
MUY PRONTO EN TELEVISIÓN

Así es. En breve se estrenará en Japón una serie de animación con **Parappa** como protagonista de su delgado mundo de estilo papel. Aún no se sabe si será animación 2D o 3D, pero sí que contará con canciones al estilo de la primera y segunda entrega del juego y que aparecerán todos los personajes, incluyendo a Lammy y su banda. Parece ser que la cadena **Fox Kids** esta muy interesada en el proyecto, así pues si consiguiese comprar los derechos podríamos llegar a verla en un breve espacio de tiempo. ¿Podremos enterarnos de cómo llegó el Maestro Cebollino a la roña?

Arc the Lad

LA SERIE EN VIDEO

Para quienes no estén muy atentos a lo que actualmente se edita en vídeo en nuestro país, os comentaré que **Selecta Visión** ha editado ya varios volúmenes de la serie **Arc the Lad**, basada en la popular saga de RPGs de Sony que pudimos disfrutar en PSX. Tras haber pasado varias veces por Via Digital dentro de la programación del Canal Buzz, ahora ya esta al alcance de todos poder ver esta serie de animación. Quizá no esté todo lo bien animada y dibujada que debería, pero mantiene todo el espíritu del **RPG**, sus personajes y el ambiente general que reina en las distintas entregas del juego.



JUEGOS MANGA

Pop´n Music Animelo

BAILANDO LA NOTA CON MAZINGER

Quienes sigan de cerca la trayectoria de los juegos de simulación musical conocerán de sobra el título de «Pop'n Music». Este juego de **Konami** ha visto ya la luz en el mercado nipón en 8 ocasiones para los arcades, 4 en PlayStation, 2 en Dreamcast y 2 en GameBoy. Hoy nos vamos a referir a 2 de las últimas entregas en arcade, subtituladas **Animelo**.

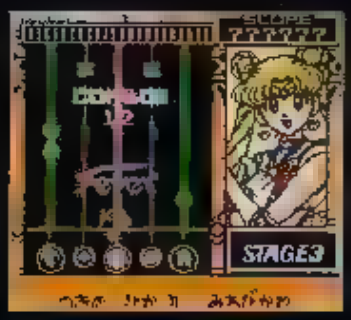
Animelo es la nueva subdivisión de «Pop'n Music» dedicada íntegramente a temas de series famosas de animación japonesa. Para que os hagáis una idea de la importancia que tiene para nosotros -otakus incondicionales- el hecho de que haya aparecido este juego al mercado, os diré que podremos tocar entre otros los openings de las siguientes series: **Mazinger Z, Dr.Slump, Sailor Moon, Dragon Ball, Dragon Ball Z y Saint Seiya**. ¡Casi nada!

Todas estas canciones son las que se encuentran en la primera entrega del arcade. Del segundo os puedo decir poco porque justo en estos momentos se acaba de lanzar a los arcades nipones.

Pero no es esta la única entrega de un juego musical con partituras de series famosas de anime que podemos encontrar. Después de que en «**BeatMania GottaMix**» para GameBoy apareciesen los temas de las series **Azuki** y **Card Cator Sakura** (el famoso Catch You Catch Me) Konami pareció darse cuenta que introducir este tipo de músicas (o hacer juegos especiales solo con ellas) podría ser más que rentable, y ya ha preparado una versión para GameBoy Color de su «Pop'n Music Animelo».

En esta versión portátil encontramos los siguientes modos de juego: **Boys, Girls, Random Beginner, Random Normal, Random Pro, Selección 60-70's y Selección 70-90's**. Al igual que en el arcade, podemos seleccionar jugar por etapas de la animación, por décadas y por temas principales.

Si eres de los que han disfrutado con el «Beatmania» y te gusta el anime, ya sabes lo que no debes perderte.



Tatsunoko Fighters

LA LUCHA 2D QUE NUNCA TERMINA

Mientras **Hideo Kojima** se deja los sesos en hacer el impresionante «Metal Gear Solid 2» para la PS2 aquí vienen los señores de **Takara** a sacar al mercado de PlayStation un ridículo juego de lucha 2D basado en las series de animación de la factoría Tatsunoko.

El mayor atractivo de «Tatsunoko Fighters» descansa en la posibilidad de escoger a los personajes de clásicas series de animación, entre los que destacan los protagonistas de la desaparecida "Comando G".

Sólo hay algo que llama la atención de los otakus españoles, y es el hecho de que entre la plantilla de luchadores se encuentran personajes del **¡¡Comando G!!** Y es que las producciones de Tatsunoko se centraron en gran parte en las series de este tipo, y este juego no es más que una recopilación de héroes, heroínas y malosos de sus 5 principales títulos (o sea, 10 héroes pegándose sin sentido entre ellos para ver quien llega hasta cualquiera de los 5 malosos de turno). Realmente lo único que merece la pena es jugar por poder manejar a Princesa y hacer especiales de tipo "Fénix en llamas".

Con esto me despido por este mes.
Matta raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

Otaku manga

En este número nos vamos a centrar en una de las más exitosas creaciones de Fujishima Kosuke, «Sakura Wars». También conocido como «Sakura Taisen» comenzó su andadura en Saturn hace unos años, y tras dar lugar a una serie de anime y la habitual línea de objetos para coleccionista, se ha pasado a Dreamcast, donde está a punto de aparecer su tercera entrega.

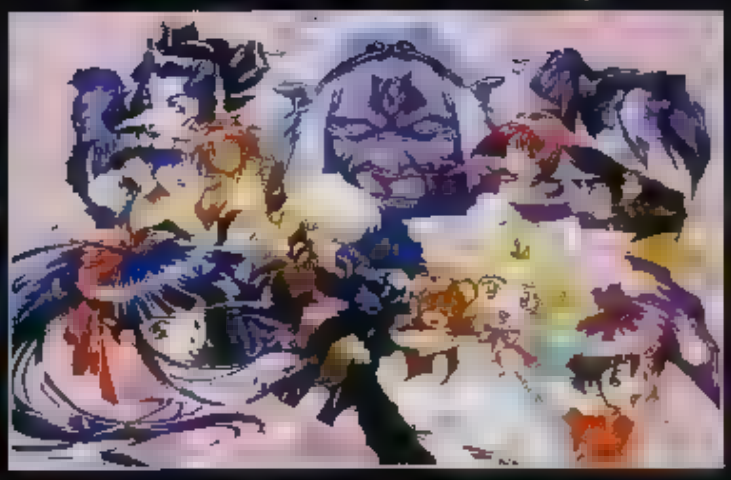
Sakura Wars

El argumento

LAS CHICAS SALVARÁN AL MUNDO

Nos situamos en la década de los veinte en Japón, en la era Taisho cuando unos terribles demonios han invadido el país con el fin de aniquilar a la humanidad. Mientras tanto, los humanos tratan desesperadamente de crear algún tipo de arma con que combatirlos. En medio de esta desesperada situación, una industria metalúrgica construye 3 mechas capaces de hacer frente a los demonios. Sin embargo, estas máquinas sólo pueden ser manejadas por personas que tengan poderes extrasensoriales, por lo que inicialmente nadie puede utilizarlas, condenando al mundo a su destrucción.

Es en este momento cuando aparece el "Ataque de la División Floral", un grupo 6 espectaculares chicas con poderes psíquicos, que se encargarán de combatir a los demonios, mientras encubren su verdadera identidad trabajando como actrices en el Teatro Imperial japonés.



Esta saga nació bajo la estela de lo que en aquellos momentos era un género novedoso, las novelas interactivas del estilo «Tokimeki Memorial»

Los juegos de Saturn

ESTRATEGIA EN LOS 32 BITS

Las 6 protagonistas del juego (Sakura Shinguji, Maria Tachibana, Iris Chateaubrian, Kanzaki Sumire, Li Kouran y Kirishima Kanna), cuentan con personalidades muy definidas, y tienen que defender la tierra combatiendo a bordo de sus mechas, mientras su

segundo plano sus relaciones personales (entre ellas y con otros personajes) van dando giros al argumento.

La primera parte del juego se encontraba a mitad de camino entre la estrategia y la aventura, y fue uno de los grandes éxitos de la temporada en Japón. La segunda parte, «Sakura Wars 2»,

Las tres entregas que aparecieron en Saturn eran juegos de estrategia por turnos que poco tienen que ver con la trilogía de Dreamcast.

Sakura Wars en Dreamcast

UNA SAGA DE LO MÁS VARIADO

La nueva consola de Sega está sirviendo como una excelente plataforma de lanzamiento para «SW», puesto que en Japón va ya por su quinta entrega. El primer juego, estaba basado en la primera parte de Saturn, englobado dentro del género de la estrategia, y tuvo bastante aceptación entre el público japonés.

Acto seguido apareció la segunda parte, siguiendo también de cerca el argumento de la versión de Saturn, pero con algunas mejoras técnicas. Después de estos dos primeros lanzamientos Sega lanzó «SW: Hanagumi Taisen Columns 2», que introdujo a Sakura y compañía en un juego de puzzle, y más tarde, «SW: Ooganii Ichiro Fumtouki», un "fan disk" (típica rareza japonesa para fanáticos), que incluía un montón de mini-juegos en los que se participaba a través de una especie de pantalla de video gigante con imágenes de actores reales.

Pero ahí no acaba la cosa, ya que Sega ya ha anunciado el lanzamiento de la tercera entrega, así como de sendas reediciones de las dos primeras versiones de Saturn, aunque parece poco probable que ninguna de ellas llegue a nuestro país.

Al tratarse de una novela interactiva, las relaciones personales entre los personajes tienen una gran relevancia en la acción.

Para deleite de los miles de seguidores que esta saga ha captado en Japón, ya ha sido también anunciada una versión para GameBoy Color.

«SW: Ooganii Ichiro Fumtouki» funciona mediante una especie de mini-juegos con personajes en imágenes de video real.

Después de las versiones basadas en esta saga es un puzzle al típico estilo «Columns», en que debemos hacer grupos de 3 piezas del mismo color.

A todo la estrategia cumple el papel principal de «Sakura Wars», el juego incluye multitud de pantallas estáticas de conversación con el resto de los personajes.

Incorporó dos nuevos personajes a la historia (Soletta Orihime y Leni Milchstrasse), así como algunas novedades técnicas que sirvieron para convertirlo en un fenómeno de masas. Por su parte, la tercera entrega no consiguió repetir el éxito de las anteriores, y pasó sin pena ni gloria por el catálogo de Saturn.

La serie

«SAKURA WARS» EN TV

No es que sea una de las series de anime más largas que se tengan la oportunidad de disfrutar en Japón, la verdad, ya que únicamente se han editado 3 OVAs con dos capítulos en cada vídeo, pero lo cierto es que la calidad es muy alta, y el público japonés se ha enganchado desde el primer capítulo.

Algunos le han criticado una cierta lentitud en el desarrollo de la trama, aunque hay que tener en cuenta que se trata de un argumento con bastantes personajes principales, y que se ve enrevesado muy a menudo, por lo que los neófitos en la serie agradecerán este hecho.

En cualquier caso, la mayoría están esperando [illegible], ya que los 6 capítulos editados hasta el momento se hacen inevitablemente cortos.

La realización cinematográfica de «Sakura Wars» se reduce a sólo 6 capítulos, aunque son de gran calidad.

El merchandising

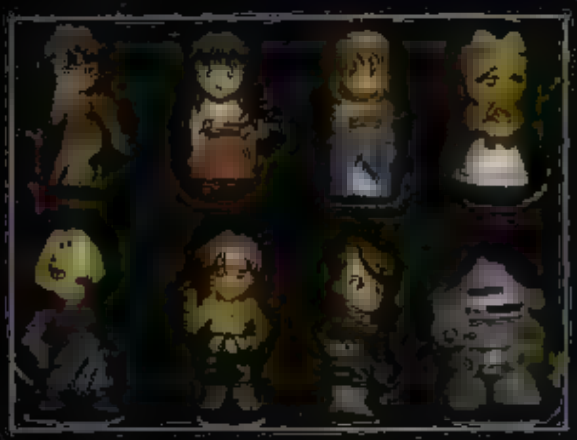
LOS OBJETOS MÁS INTERESANTES DE LA SERIE

La verdad es que «Sakura Wars» cuenta con uno de los catálogos más extensos del panorama anime japonés (dejando aparte a los gigantes del género, por supuesto).

Podemos encontrar desde las típicas figuras de acción con todos los protagonistas de la saga, de las cuales algunas de ellas cuentan con una más que aceptable calidad, hasta unos curiosos equipos caza-OVNIs (ya sabéis cómo son los nipones de raritos).

También es posible encontrar los CDs con la banda sonora de los juegos y del anime (aunque aquí seguramente sólo los podréis conseguir mediante importación), entre cuyos temas están "Teikoku Kagekidan" y "Hanasaku Otome Dachi", que son los más conocidos.

Es posible que, en determinadas tiendas de importación, podáis encontrar algunas de las figuras de acción basadas en la saga en nuestro país. El resto son curiosidades difícilmente disponibles, y la banda sonora original de la serie de televisión.



Otaku manga

"¿Sabes? Se dice que, cuando dos personas enamoradas van juntas a la Universidad de Tokyo, ambas encuentran juntas la felicidad... Así que, cuando crezcamos, vayamos juntos a la Universidad de Tokyo. ¡Es una promesa!". Este juramento fue realizado por dos niños hace 15 años, y su cumplimiento es el que da pie a una de las series que en estos momentos más éxito tiene en la TV japonesa, y que ya tiene representación en PlayStation, Dreamcast y GB Color.

Love Hina

El anime

UNA SERIE DE HUMOR UN POCO PICANTE

«Love Hina» pertenece a un tipo de anime llamado "ecchi" es decir, series con un estilo "picantillo", sin llegar a ser hentai, algo parecido a "Ranma 1/2".

En concreto, esta serie de 26 capítulos comienza con la historia de **Keitaro Urashima**, un niño que debe despedirse de su mejor amiga cuando ésta se muda de ciudad. Al separarse, se prometen que, cuando se hicieran mayores, se reencontrarían en la Universidad de Tokyo.

Cada chica posee una personalidad muy diferente del resto, de modo que algunas no soportan a Keitaro, mientras otras lo adoran.

Sin embargo, cuando Keitaro crece, no es capaz de aprobar los exámenes de acceso a la Universidad. La única solución es entrar a trabajar como asistente en una residencia que su abuela posee junto a la Facultad.

El problema es que allí conviven muchas simpáticas y guapas jovencitas estudiantes de la Universidad, como Naru Narusegawa, Kaolla Suu, Motoko Aoyama y Shinobu Maehara, quienes iniciarán relaciones de amistad, odio y divertidos triángulos amorosos con el único chico del edificio...

Como veis, el argumento es de lo más sugerente y el desarrollo está repleto de detalles de un ingenuo erotismo y un sentido del humor muy fresco, lo cual explica su rotundo éxito en Japón.

Como buen anime echhi que es, «Love Hina» gusta a los amantes de las historias picaronas...

El cómic

LOS COMIENZOS DE LA SERIE

Si bien «Love Hina» ha alcanzado su momento de mayor fama con la serie de anime que emite la TV Tokyo, no fue ésta la primera aparición de la historia. Sus primeros pasos fueron publicados en la **Weekly Shonen Magazine** (una prestigiosa revista japonesa de mangas).

Más adelante, se recopilaron los cómics en un total de **5 volúmenes**, editados todos ellos en Japón con una considerable calidad en el dibujo (destacando el nivel de detalle de los escenarios).

Los juegos

ROL Y AVENTURA

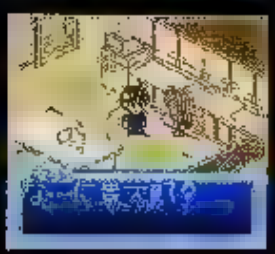
«Love Hina» cuenta con una buena representación en lo que a juegos se refiere, ya que cuenta con dos títulos editados para GBC, otros dos para PS, e incluso una reciente versión editada para DC.

La versión que acaba de recibir la consola de Sega, basada en la serie «Love Hina», es una aventura con tintes de **"love simulator"**. Tomando el control de Keitaro, debemos recorrer los escenarios hablando con las chicas de la residencia, pudiendo participar en mini-juegos, coleccionar fotos de las chicas e incluso mandarles e-mails, con el objetivo de conseguir "ser algo más que amigos" de Naru y compañía.

Los dos títulos de PlayStation, **«Love Hina»** y **«Love Hina Ai wa Kotoba no Chuu ni»**, fueron los primeros en aparecer desde el comienzo de la serie y, al igual que la posterior versión de DC, se trata de dos aventuras, que dan gran importancia a la conversación con el resto de personajes.

Por último, para la portátil de Nintendo se encuentran disponibles **«Love Hina Pocket»**, una versión adaptada a GBC de las aventuras de Keitaro en DC, y **«Love Hina Party»**, un título en el que podemos participar en diversos minijuegos.

No parece fácil que ninguno de estos títulos traspasen la frontera nipona, ya que el género de los "love sims" no es muy popular aún.



Las primeras versiones de «Love Hina» para consola fueron en PS, y no se descarta que aparezca algún título más.

Los dos cartuchos aparecidos para Game Boy Color han tenido un considerable éxito, en tierras niponas, en especial el juego de rol.

LA MAYOR DISTRIBUID
ESPECIALISTA EN VIDEOJUE

SÓLO PARA TIENDAS

* SERVICIO PERSONALIZADO DE ATENC AL CLIENTE. 20 AÑOS DE EXPERIEN
* ASESORAMIENTO EN INSTALACIÓN Y EQUIPAMIENTO NUEVAS APERTURAS
* CATÁLOGO A COLOR.
* INFORMACIÓN PUNTUAL DE TODAS LAS NOVEDADES.
* SEGUIMIENTO DE PEDIDOS.

PlayStation PS2 Dreamcast GAME BOY COLOR NINTENDO 64

EL 1ER CASH & CARR
DEL VIDEOJUEGO

* EXPOSICIÓN DE MAS DE 1.200 REFEREN
* SERVICIO DE DEMOSTRACIÓN E INFORMACIÓN.
* PARKING PROPIO.
* ENVIO A DOMICILIO.

VEN Y VISÍTANOS!
¡SÓLO TIENDAS!

PMV DISTRIBUCIONES

T.F.: 952 36 32 37
POLÍGONO INDUSTRIAL ALA
C/ SIGFRIDO, 17 (NAVES BU
29006 MÁLAGA

Card Captor Sakura

El Otaku de este mes viene motivado por la noticia de la próxima aparición de un juego con opciones online para Dreamcast basado en la serie Card Captor Sakura, una serie de anime ya clásica en tierras japonesas a la que algunos consideran como la sucesora de Sailor Moon.

El manga

Card Captor Sakura, para el que no la conozca, comenzó como un manga editándose en los números de la prestigiosa revista japonesa **Nakayoshi**, y es obra del grupo **Clamp**.

La historia de esta serie, que por cierto, para evitar confusiones, no tiene nada que ver con Sakura Wars, está dividida en dos partes. La primera del manga recibió el nombre **Clow Cards**, y abarcó desde junio del 96 hasta junio del 98, dando comienzo a la segunda, llamada **Sakura Cards**, que oficialmente acabó en agosto de 2000.

El argumento está basado en el **Clow**, un extraño y enigmático libro diseñado para contener unas cartas mágicas que dan poderes a quienes las posee, sin embargo, por razones desconocidas se encuentra

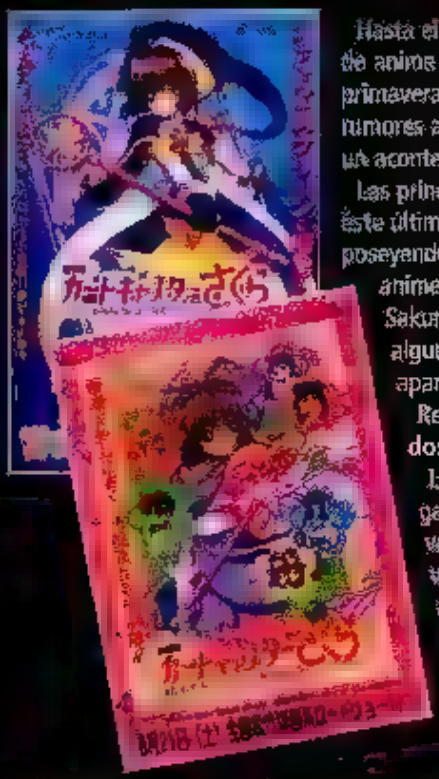
La revista Nakayoshi fue el medio a través del cual se dio a conocer en Japón este clásico de las mangas creado por los chicos de Clamp.

Un día, la protagonista de la historia, **Sakura**, mientras pasaba cerca de una biblioteca esperando a su padre, descubrió la existencia de este libro. De repente, mientras lo ojeaba, de la portada surge una extraña criatura, llamada **Kerberos**. Ésta celebra un acuerdo entre Sakura y el Clow, convirtiendo a Sakura en una **Cazadora de Cartas** (Card Captor) con poderes mágicos.

Kerberos le cuenta que, una noche, las Cartas Clow escaparon del interior del libro, así que la misión de Sakura será recuperarlas y devolverlas al libro Clow, para, como suele suceder, evitar un desastre de gran magnitud.

Más tarde se sumarán a la historia muchos otros personajes, como **Yukito Tukishiro** (otro Card Captor), y **Eriol Hiiragizawa** y **Nakuru Akizuki**, dos estudiantes de intercambio de extranjeros de los que sospechan que no son personas normales...

El anime

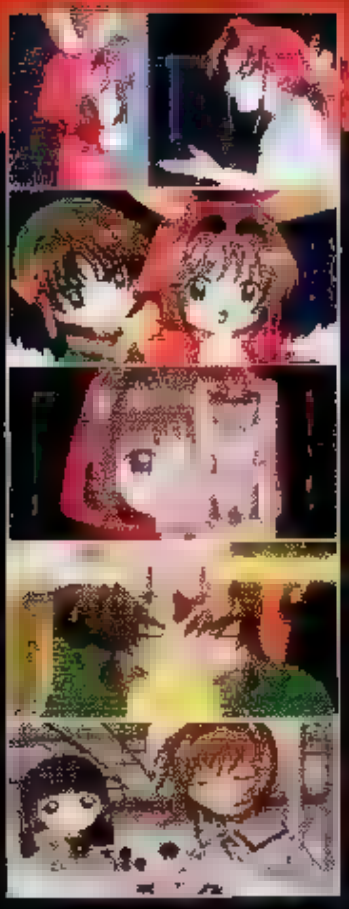


Hasta el momento, de Card Captor Sakura se ha realizado una serie de animes para la **televisión japonesa**, que comenzó su emisión en la primavera del 98. Ésta ya ha sido trasladada a EE.UU. y se han oído rumores acerca de su posible emisión en nuestro país, lo cual sería todo un acontecimiento, pero aún no hay nada confirmado.

Las principales diferencias con respecto al manga se basan en que en éste último Sakura comienza la historia siendo ya una Card Captor y poseyendo ya su primera carta (**The Fly**). Sin embargo, la serie de anime va un poco más atrás en el tiempo, mostrándonos cómo Sakura consigue su primera carta. Además, en el anime existen algunas cartas y personajes -como **Li Mei Ling**- que no aparecieron en el manga.

Respecto a films basados en la serie, en Japón han aparecido dos películas.

La primera cuenta un episodio de la vida de Sakura, cuando gana en el mercado local un viaje a Hong Kong para pasar las vacaciones de invierno. Como su padre se encuentra en un viaje de negocios, su amigo Touya va con ella. Además, otros amigos, como **Yukito, Tomoyo, Kero, Shaolan y Mei Ling** también van hacia allí, donde comienzan las aventuras.



El juego de Dreamcast

Una de las sorpresas de la temporada fue el anuncio del lanzamiento para la 128 bits de Sega de un juego basado en las aventuras de Sakura y compañía, cuya fecha de lanzamiento estaba prevista para el mes pasado con el título **Card Captor Sakura: Tomoyo's Great Video**.

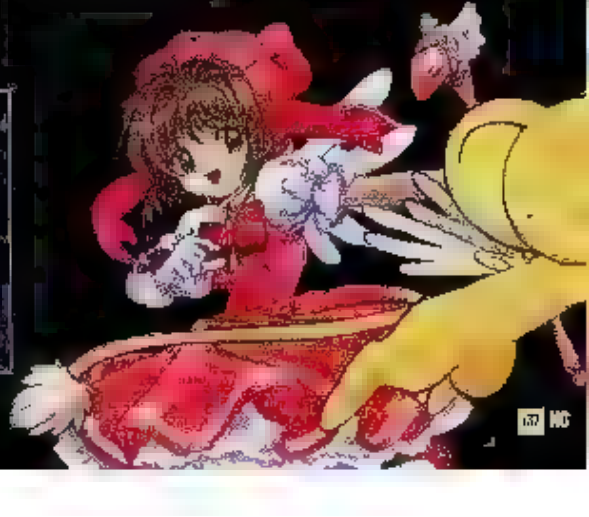
En este GD tomamos el papel de **Tomoya**, uno de los amigos de Sakura, en el que nos desplazaremos a través de un mundo enteramente en 3D, tomando fotos de Sakura al más puro estilo Pokémon Snap. Sin embargo, el mayor atractivo del juego será la posibilidad de intercambias nuestras mejores capturas con otros jugadores a través de la VM o conectándonos a **Internet**.

Es interesante saber también que en Japón este juego ha aparecido en dos

ediciones distintas: una normal, que contiene el juego por sí solo, y una edición de lujo con unidades limitadas, que incluye, además del juego, un enganche para colgar del cuello la VM, un reloj de Tomoya y Sakura, y otros objetos imprescindibles para coleccionistas.

Qué es el Clamp

¿Puede alguien considerarse un verdadero otaku y no conocer a **Clamp**? En fin, para los rezagados, Clamp es un conocido grupo de creadores de anime y manga que principalmente se dedican al **shoujo** (el mismo tipo de manga/anime en plan romántico al que pertenecen series como **La familia crece**, que tan de moda ha estado últimamente en nuestro país). Clamp está compuesto por 4 miembros, el líder, **Nanase Ohkawa**, Mokona Apapa, Satsuki Igarashi, y Mick Nekoi. Su primer manga fue editado en 1989 y su debut fue **RG VEDA**, mientras que otra de sus creaciones de mayor éxito, por su puesto, es este Card Captor Sakura.



Especial lanzamientos en DVD

Como seguro que más de uno ha estrenado reproductor de DVD estas Navidades -o una PS 2, por supuesto-, vamos a dedicar este mes a recomendaros algunos de los lanzamientos de anime que próximamente aparecerán en este fantástico formato audiovisual.

Spriggan

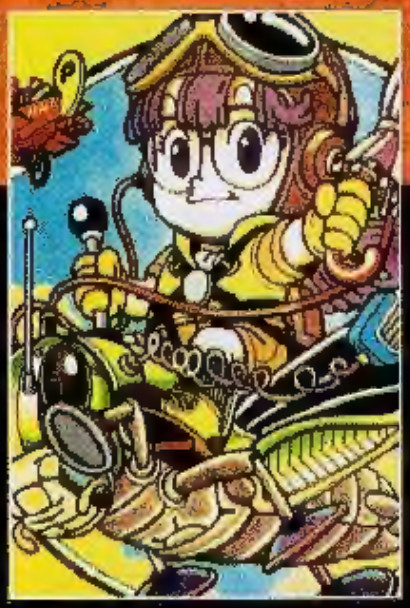
Este espectacular film, de cuyo lanzamiento en DVD en España se encargará **Filmax**, está realizado por **Katsuhiro Otomo** y el resto de creadores de Akira. Trata de un grupo de investigadores cuyos miembros se hacen llamar "Spriggan", dedicados a la resolución de enigmas de las antiguas civilizaciones extinguidas. En una incursión en el monte Ararat (la montaña en la que se cree que quedó encallado el arca de Noé), comienzan a suceder hechos extraños, algunos de los miembros desaparecen y una poderosa fuerza magnética provoca la destrucción de tres satélites militares. El Pentágono envía un escuadrón de soldados a la zona, y comienza una guerra por la supervivencia de la humanidad que envolverá al ejército, los **Spriggan**, y un grupo de cyborgs hostiles.
La película fué estrenada en Japón en 1998, y en España estará dentro de muy poco en formato **VHS** y **DVD**, ya que no será estrenada en las salas de cine.

Detective Conan

Shinichi Kudo se dedica a ayudar a la policía resolviendo algunos difíciles casos gracias a su enorme inteligencia. Pero un día descubre a unos extraños hombres vestidos de negro mientras cometen un crimen. Para evitar que les delate, estos le obligan a beber un líquido que le convierte en un niño.

A partir de ese momento, Shinichi se convertirá en Conan Edogawa, y seguirá ayudando en su trabajo a varios detectives sin que ellos lo sepan, mientras busca la manera de hallar a aquellos enigmáticos hombres de negro para acceder a la fórmula de la pócima que bebió y poder así recuperar su estado normal.

Si os interesa este clásico del anime del director **Kenji Kodama**, sabed que ya está prácticamente en el mercado y que, como los dos siguientes, viene a España de parte de **Manga Films**.



Dr. Slump

Para la edición de esta película en DVD se han seleccionado dos títulos: **Hay un monstruo en Villapingüino** y **El secreto del castillo Nanaba**, ambos incluidos en el mismo disco, con los que podréis vivir las aventuras del Dr. Norimaki y la pequeña Arale como si estuvierais en el cine.

Además, el DVD incluye una clásica opción de selección de escenas y un curioso juego interactivo.

El DVD del Dr. Slump estará compuesto por dos películas con su peculiar estilo de anime.

Perfect Blue

Otro de los grandes títulos que llegará a España en DVD es Perfect Blue, en el que la cantante de un grupo musical llamada Mima Kirigoe, accede a interpretar un papel en una serie de televisión. Sin embargo, tras observar algunos hechos, llega a la conclusión de que la trama de la serie se está trasladando a su vida real, lo que desencadena un tremendo conflicto en su mente al confundirse los sueños y la realidad.

Además del propio film, que será completamente remasterizado, incluirá soporte para Dolby Digital Surround 5.1, una entrevista con el director, **Satoshi Kon**, una galería de fotos, una sección "Cómo se hizo", y otros detalles que le convertirán en uno de los imprescindibles de los amantes del buen anime.

Los que vienen

Para algunos meses más adelante, probablemente todos ellos a lo largo de este año, se espera la reedición en DVD de la mayoría de los grandes clásicos de anime que todos conocéis, entre ellos **Ghost in the Shell**, **Neon Genesis Evangelion**, **La tumba de las Luciérnagas**, **Devilman**, **Ninja Scroll**, e incluso **Street Fighter Alpha**, ésta última a punto de salir ya de la mano de **Manga Films**.

El único problema que presentan es que algunas de ellas no las podremos disfrutar con el sistema de sonido Dolby Digital Surround 5.1, por lo que habrá que contentarse con escucharlas en Stereo,... o hasta en mono en algún triste caso. De todos modos, seguro que muchos de vosotros ya estáis deseando echarle el guante a más de uno de estos títulos, ¿verdad?

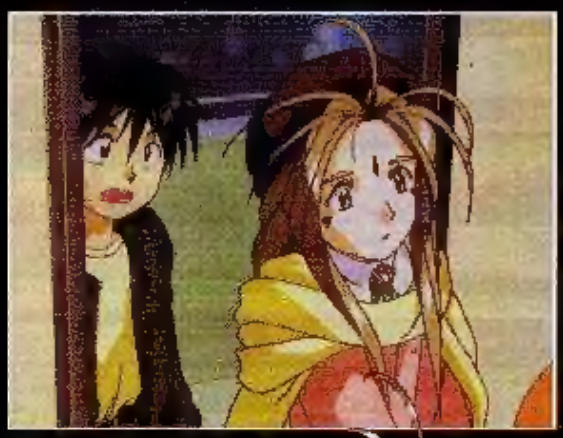
«Ghost in the Shell» es una de las películas de animación japonesa más conocidas del panorama anime.

La versión americana de «Evangelion» soporta Dolby Surround, esperamos que la que llegue a España también lo haga.

Otaku *manga*

Ah! My Goddess

Esta romántica serie, que ya se ha convertido en todo un clásico para los aficionados al anime más tierno -y femenino-, se ha puesto más de moda que nunca con el reciente estreno en Japón de una película basada en la serie, y el anuncio de un juego para Dreamcast.



El pasado mes de octubre se estrenó en los cines de Japón la película basada en esta serie. El argumento era totalmente nuevo, y su éxito, por supuesto, fue rotundo.

El argumento de la serie

BELLDANDY, O EL ENCANTO DE LAS DIOSAS

Morisato Keichii es un joven estudiante de instituto, bajito y tímido, que vive muy triste porque no tiene éxito con las mujeres. Un día, sus compañeros de clase le dejan encargado de recibir las llamadas de teléfono y, mientras lo hace, decide llamar para pedir una pizza y evitar un poco el aburrimiento.

Sin embargo, en lugar de contactar con la pizzería, le responde una señorita que dice pertenecer a la **ODA** (Oficina de la Diosa Auxiliadora). Mientras Keichii trata de descubrir si hay algún tipo de cruce de líneas, la misteriosa mujer le envía rápidamente una diosa a domicilio.

Para asombro de Keichii, una hermosísima chica de 21 años, llamada **Belldandy**, aparece en la habitación atravesando la pared, y dispuesta a concederle cualquier deseo. Keichii, pensando que se trata de una broma de sus amigos, expresa su deseo de tener a una diosa como Belldandy siempre a su lado.

Desde el momento en que su deseo es cumplido, Kaichii y Belldandy vivirán un montón de aventuras, junto a otras dos diosas que surgirán después, llamadas Skuld y Urd.

«Ah! My Goddess» es una serie eminentemente **romántica**, y suele gustar más a las chicas, ya que los capítulos suelen estar siempre rodeados de un aire muy tierno, aunque también a veces cómico.

El anime y el manga

EL ROMANTICISMO AL PODER

Hasta el momento, han aparecido un total de **5 OVAs** de la serie, con los siguientes episodios de 30 minutos:

- **La luz de luna y el florecimiento de cerezos**
- **Sueño de una noche de verano**
- **Regresar**
- **Noche sagrada**
- **Por el amor de las diosas**

La calidad de la animación es simplemente soberbia, probablemente de las mejores de su género, y ha tenido una gran acogida entre el público menos encasillado en los animes de acción típicos.

Por su parte, los mangas originales, de los cuales proviene la serie, fueron realizados igualmente por **Fujishima Kosuke**, y en su momento dieron lugar a un juego para **SNES**, así como otro para la antigua **Turbo-Express** de Nec.

Ah! My Goddess en Dreamcast

UNA CONVERSIÓN DE LA RECREATIVA

Con el tirón que la máquina arcade consiguió en Japón, los chicos de Sega han optado por desarrollar una conversión directa a Dreamcast, con un sistema de juego tipo "quiz" (**juego de preguntas y respuestas**).

El asunto consiste en ir avanzando por distintos escenarios en 3D sacados de la serie (incluido uno que no aparecía en la recreativa), y hablando con las diosas y otros personajes que nos vayamos encontrando en el camino. Cada uno de ellos nos formulará varias preguntas sobre la serie o sobre videojuegos en general, y cuantas más acertemos, mayor será nuestra puntuación.

Lo más interesante son los buenos gráficos poligonales de los escenarios, y que además esta versión incluye dos personajes totalmente nuevos.

Las diosas y otros personajes nos harán preguntas del tipo: ¿Qué juego tiene la carátula más bonita, «Shenmue», o «Ah! My Goddess»? Como veis, muy divertido.

El merchandising

TODO UN MUNDO DE SOUNDTRACKS

Como siempre, una serie de tanto renombre tiene que ir acompañada de los inevitables objetos de coleccionista, aunque es muy difícil que ninguno de ellos llegue a España.

En este caso, destaca la **edición especial** limitada del juego de DC, un pack que se vende a **8.800 yenes** (casi 10.000 ptas.), e incluye unas pequeñas figuras de las diosas, la BSO, pegatinas y un trailer de la película.

También son de gran relevancia los numerosos **CDs** editados con las diferentes **bandas sonoras** de la serie y la película, que han aparecido en diversos formatos, aunque todos igualmente con mucho éxito.